

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTECERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN DE DOCENTES EN SERVICIO



ACTIVIDADES LÚDICAS Y MODELADO PARA DESARROLLAR
HABILIDADES SOCIALES EN ESPERA DE TURNOS EN ESTUDIANTES
CON MULTIDISCAPACIDAD DEL AULA DE PRIMER Y SEGUNDO GRADO
DE PRIMARIA DEL CENTRO EDUCATIVO BÁSICA ESPECIAL “CASTILLA”
- UGEL PIURA - REGIÓN PIURA.

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN
DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA DE ESTUDIANTES CON
DISCAPACIDAD**

TALLEDO ARÁMBULO, Rosa Guiliana

Lima-Perú

2018

Agradecimiento y dedicatoria

Agradezco infinitamente a Dios quien a través de su gracia divina me dio la fortaleza para seguir en este camino de crecimiento profesional, a cada una de las personas: Coordinadora del programa, a los Especialistas quien sin su guía y perseverancia no hubiera culminado esta investigación, a cada una de las acompañantes pedagógicas que reforzaron cada uno de mis logros a través de sus conocimientos y experiencia en este caminar, a las especialistas de cada bloque temático quienes con sus conocimientos enriquecieron nuestra labor pedagógica, a mis compañeras que con su solidaridad pudimos vencer cada obstáculo que se presentó y en especial quiero agradecer a mis estudiantes que con sus travesuras, ternura y su amor hicieron que esta investigación surgiera dando frutos de amor y esperanza

Dedico esta investigación a mi padre quien en medio de tantas dificultades me transmite fuerza e inspiración para seguir adelante, a mi madre que es mi fortaleza y mi ejemplo, a mi hermano que con su amor no hubiera salido adelante y a cada una de las personas que participaron directa e indirectamente para mi empoderamiento e inspiración.

No ha sido sencillo pero con cada una de su bondad, apoyo y amos han hecho posible esta realidad por lo que hago presente mi respeto, admiración y amor a esta mi hermosa familia.

Índice

Introducción	1
1.Fundamentacion y justificación del problema	3
1.1 Diagnóstico: Caracterización de la práctica pedagógica en el escenario de la investigación	3
1.1.1 Fortalezas y debilidades	4
1.1.2 Análisis categorial – análisis textual.	5
1.2 Planteamiento del problema.....	9
1.2.1 Justificación	9
2.Sustento teórico.....	11
2.1 En relación al estudiante	11
2.1.1 Discapacidad intelectual.	11
2.1.2 Multidiscapacidad.	12
2.1.3 Hábilidades sociales.	12
2.2 En relación a la problemática	16
2.2.1 Estrategias de enseñanza	16
2.2.3 Modelado.....	19
2.3 En relación a la propuesta pedagógica	21
2.3.1 Modelo social de atención a la diversidad.	21
2.3.1.1 Enfoque inclusivo	21
2.3.1.2 Enfoque de derecho	22
2.3.1.3 Enfoque intercultural	22
2.3.1.4 Enfoque de género.....	22
2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica.....	22
2.3.2.1 Enfoque del sustento teórico.	23
2.3.2.2 Planificación.	24
2.3.2.3 Implementación.	24
2.3.2.4 Ejecución.....	25
3. Metodología de la investigación	27
3.1 Tipo de investigación.....	27
3.2 Objetivos	29
3.2.1 Objetivo general.	29

Apéndices

- Sesiones de aprendizaje
- Diarios de campo
- Formato de encuesta a padres de familia
- Matriz de consistencia

Índice de figuras

<i>Figura 1.</i> Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica	8
<i>Figura 2.</i> Mapa de la reconstrucción de la práctica pedagógica.....	26

Introducción

La presente investigación se realiza para optar el título de segunda especialidad en diversidad e inclusión educativa de estudiantes con discapacidad, la cual tiene como objetivo mejorar la práctica pedagógica, aplicando estrategias de actividades lúdicas y modelado para desarrollar habilidades sociales en espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y multidiscapacidad del aula de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” del distrito de castilla – región piura, teniendo como la metodología empleada la investigación acción de tipo cualitativa.

La presente investigación se desarrolla en seis capítulos los cuales paso a mencionar a continuación:

En el primer capítulo se encuentra el diagnóstico de la práctica pedagógica fundamenta el porqué de la problemática, En cuanto a las fortalezas y debilidades que aparecen en la recurrencias de los diarios de campo

En el segundo capítulo se explica las características de los estudiantes, así como las estrategias aplicadas y la descripción de la propuesta pedagógica.

En el tercer capítulo, hace referencia a la metodología empleada durante la investigación como una ruta para demostrar el desarrollo de la propuesta, teniendo en cuenta los objetivos y las hipótesis planteadas cuyos beneficiarios serán los estudiantes, la docente y los padres de familia, además se describen los instrumentos utilizados.

En el cuarto capítulo, se analizan las actividades que se realizaron en el proceso de la investigación a través de la matriz del plan de acción y se evalúa teniendo en cuenta los indicadores de proceso y de resultados como parte del desarrollo de la propuesta.

En el quinto capítulo, se realiza el procesamiento de la información en la aplicación de las estrategias de enseñanza teniendo en cuenta los diarios de campo, la encuesta de padres de familia y la opinión de las acompañantes pedagógicas.

En el sexto y último capítulo, se realiza el análisis de la práctica pedagógica mediante la reflexión crítica del antes y después de la ejecución de la propuesta

a través de las lecciones aprendidas y las conclusiones que conlleva la aplicación de la propuesta.

1.Fundamentacion y justificación del problema

1.1 Diagnóstico: Caracterización de la práctica pedagógica en el escenario de la investigación

San Miguel de Piura fue el nombre que se le dio a esta Región cuando fue fundada, se encuentra en la zona occidental norte del Perú, está ubicada en el centro Oeste de la región, en el valle del río Piura al norte del desierto de Sechura a 981 km al norte de Lima y próxima a la frontera con el Ecuador, Se le conoce también como la ciudad del eterno sol por presentar temperaturas muy altas en la mayor parte de las épocas del año. En ciertas temporadas tenemos la presencia del fenómeno del niño el cual trae consigo fuertes lluvias llevando ocasionalmente al desborde del río afectando viviendas inclusive el inicio del año escolar ya que puede presentarse con esta intensidad por los meses de noviembre a marzo

Castilla es uno de los nueve distritos que conforman la provincia de Piura, ubicada en el departamento de Piura bajo la administración del Gobierno Regional de Piura.

El Centro de Educación Básica Especial Castilla brinda atención a niños, niñas y jóvenes con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad Intelectual, discapacidad física, y autismo en forma diurna, en los niveles de inicial y primaria contando con cinco aulas y una población de 30 estudiantes.

La infraestructura del Centro de Educación Básica Especial cuenta con ambientes para el personal administrativo de servicio de atención y asesoramiento a las necesidades educativas especiales, servicios de psicología, terapia física y terapia de lenguaje, cocina, sala de usos múltiples, servicio higiénicos, patio techado y aulas que por haber sido declaradas en emergencia necesitan de mantenimiento.

Se cuenta con alianzas estratégicas como: Hospital de apoyo- Seguro social de salud, Ministerio de agricultura, módulo de justicia, comisaria de el indio, parque zonal 3 de octubre secretaria general del asentamiento humano Juan Pablo I.

Las familias de los estudiantes son de hogares desintegrados con numerosos integrantes tienen bajos ingresos económicos por los trabajos eventuales que realizan, el nivel de instrucción es media, algunos no aceptan la discapacidad de sus hijos porque muestran expectativas que no están de acorde con la realidad de sus hijos. Los padres de familia participan activamente en la evaluación psicopedagógica y el plan de orientación individual. Sin embargo, la participación es selectiva en las actividades organizadas por el Centro Educativo Básica Especial Castilla.

En el aula del Primer grado de primaria están matriculados ocho estudiantes, dos de ellos son hombres y seis mujeres, cuyos diagnósticos son de discapacidad intelectual, Trastorno de espectro autista.

Los estudiantes necesitan disfrutar con agrado de las actividades sociales, debido a que algunos presentan dificultades para desarrollar habilidades sociales Asimismo, presentan dificultades en la resolución de problemas de la vida diaria y así como en la espera de turnos.

1.1.1 Fortalezas y debilidades. A partir de la descripción y análisis del diario de campo, he logrado destacar las fortalezas y debilidades de la práctica pedagógica en las que se observan que las actividades lúdicas vienen a ser la debilidad lo cual se observa en el siguiente diario de campo:

Gabriel sonreía al cantarle y jugábamos con las pelotas y en señal de agrado el sonreía, Daniel permaneció sentado al escucharme cantar y al darle la pelota solo produce sonidos guturales aaaa y llevándose las manos a la boca me doy cuenta que debí de hacerle tocar e interactuar a la hora que jugamos e integrar los conceptos académicos ,Entonces en lo sucesivo debo de realizar los juegos enfocando a un aprendizaje (N°1, cód. 6 – 8 del 14 Octubre del 2016).

Esta estrategia es mi debilidad ya que no integro un aprendizaje en los juegos ya que el verdadero valor del juego reside en la cantidad de oportunidades que ofrece para que pueda llevarse acabo.

Así mismo pude evidenciar que tenía fortalezas durante el proceso de desarrollo de la clase ya que se observó que los niños mencionados en mi diario de campo disfrutaban de los materiales que se les presenta en las actividades como materiales educativos y material concreto tal como consta en el siguiente diario de campo:

Sobre la mesa colocamos una bolsa de e agua caliente e invitamos para que la toquen Fabiano quien acepto y sonreía y Luis Gabriel no quería meter las manos pero al ver las pelotas de colores acepto dejándose llevar sus manos y tocarlos ,me doy cuenta que si trabajo con pelotas que tengan sonido, tamaño y brillo ayuda a que los estudiantes interactúen con el objeto Por lo tanto debo seguir utilizando materiales que sean vistosos. (D.C. N°5, Cód. 28-29 del 7-11-2016)

Las dos categorías observadas en la deconstrucción amplían la descripción de esta situación, cada una con sus subcategorías la primera subcategoría es: actividades lúdicas como estrategia de enseñanza, que aplicó de manera inconsciente y sin sustento teórico. A partir de desarrollar el trabajo de investigación acción logre determinar que las teorías implícitas de ambas estrategias corresponden al modelo Constructivista que es el proceso por el cual el estudiante construye su propio aprendizaje a través de la recuperación de aprendizajes previos dándose el preceso de asimilación- acomodación en el cual el docente participa como mediador.

1.1.2 Análisis categorial – análisis textual. El análisis categorial realizado a partir del análisis de mis diarios de campo me ha permitido reconocer que en la práctica pedagógica que realizo cuento con dos categorías : la categoría de estrategias de enseñanza y la de estrategias de motivación , de las cuales la categoría de estrategias de enseñanza es mi mayor debilidad dado que al momento de aplicarlas las hacía de manera empírica y las aplicaba en forma inadecuada y no promovía la interaccion entre los estudiantes por lo que busqué información sobre su definición y tome la siguiente la cita:

Categoría: las estrategias de enseñanza son instrumentos de los que se vale el docente drante el desarrollo de la sesión de aprendizaje para poder implementar y así el desarrollo de las competencias de los estudiantes. En estas debemos tener en cuenta una secuencia didáctica que incluye inicio, desarrollo y cierre, es conveniente utilizar estas estrategias de forma permanente tomando en cuenta las competencias a desarrollar.

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares. La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institucion educativa niño jesus de praga. (Tatiana Gómez Rodríguezolga Patricia Molanosandra Rodriguez Calderon p.11)

Para el niño lo más importante es el juego y dada esta teoría para desarrollar su socialización por la interaccion que ocurre cundo este se realiza.

El juego es muy importante en la primera etapa de la vida sobre todo en nuestros estudiantes pequeños ya que deben de tener oportunidades de explorar los espacios, los contextos naturales en donde también son importantes los padres de familia.

Sub categoria modelado: es el aprendizaje mediante la observación e imitación, se aprende por tanto nuevas conductas siguiendo los modelos vistos en otras personas con las que se identifica el que aprende, sin necesidad de práctica. Esta falta de necesidad de práctica para aprender, constituye una novedad respecto a otros modelos explicativos de la conducta, para los cuales las conductas aparecen y se instauran exclusivamente cuando hay refuerzo.

El aprendizaje por observación está basado en la observación de la conducta del otro, "...sucede cuando se despliegan nuevas pautas de comportamiento que, antes de la exposición a las conductas modeladas, no tenían posibilidad de ocurrencia, aun en condiciones de mucha motivación, participan dos personas: el modelo, que realiza una conducta determinada, y el sujeto, que realiza la observación de dicha conducta y cuya observación determina el aprendizaje.(Sanabria,2008,p.475) .

Esto me guió para la aplicación de mi propuesta de desarrollar habilidades sociales en espera de turnos a través de las actividades lúdicas para construir aprendizajes de acuerdo a un modelo en donde los estudiantes observan para luego imitar de acuerdo a sus posibilidades permitiendo a la docente entrar como mediador para el logro de los aprendizajes, el modelado es una estrategia que utilizo sin embargo es una debilidades ya que no consigo favorecer los aprendizajes de mis estudiantes como quisiera.

Categoría estrategias de motivación:“Motivación es el proceso de estimular a un individuo para que se realice una acción que satisfaga alguna de sus necesidades y alcance alguna meta deseada para el motivador.” (Sexton, 1977, p.162).

Tal como aparece en el mapa de la deconstrucción se trabajo la categoría de Estrategias de Motivación , al momento de realizar la clase me agenciaba de diverso material para captar la atención de los estudiantes lo cual me resultaba, los mismos se super motivaban al manipular y usa estos, conseguíamos que ellos nos buscaran para requerir los mismos,arrancábamos una sonrisa cuando se los acercábamos y asi la clase se dinamizaba.

Sub categoría: Material educativo:

Los materiales didácticos son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestros/as alumnos/as (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software,...). También consideramos materiales didácticos a aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los/as alumnos/as trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos.

Son aquellos materiales que usa el docente para apoyarse durante la sesión de aprendizaje con el fin de que el estudiante consiga aprendizajes que se interioricen y se usen en el futuro.

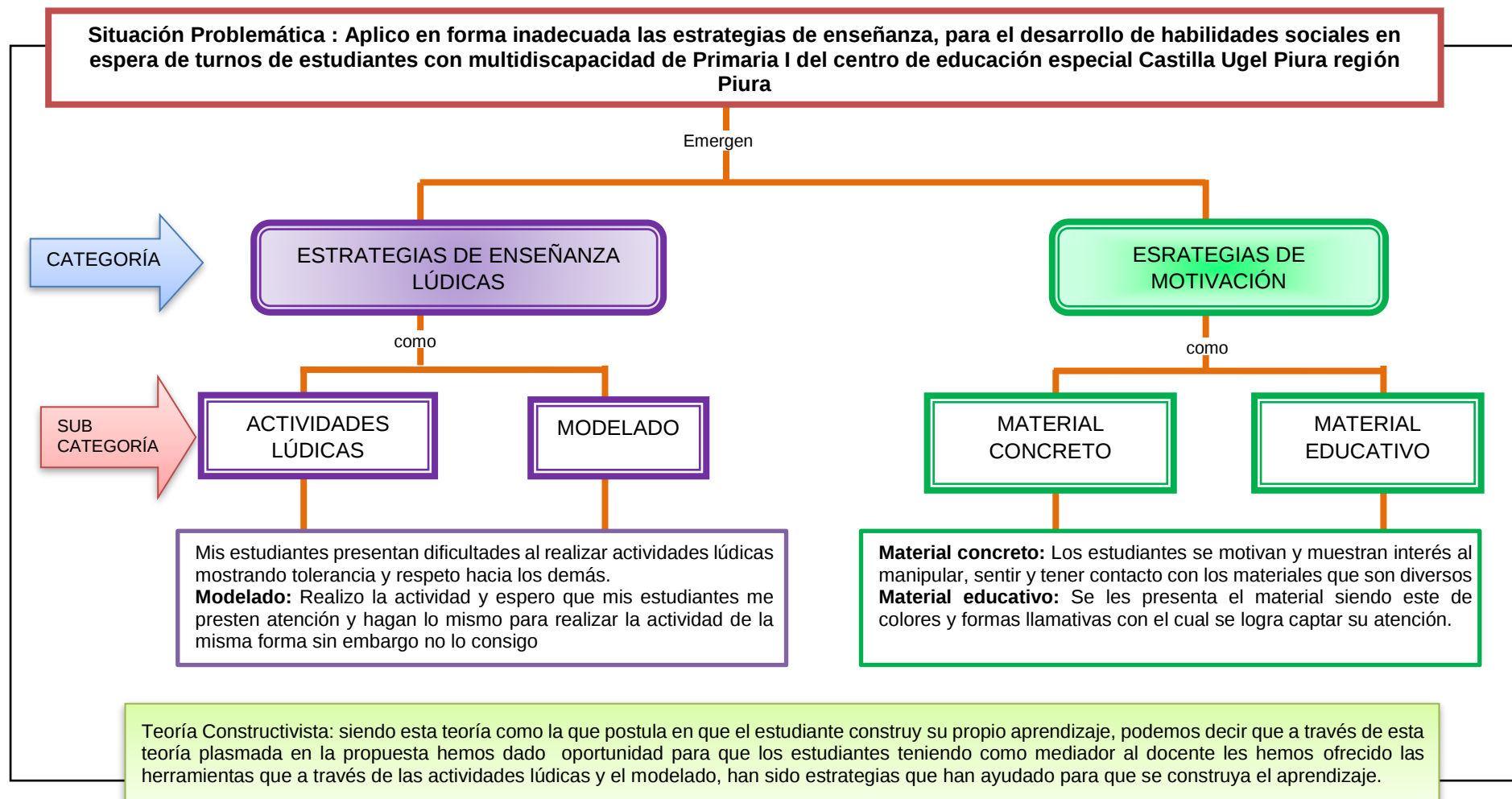


Figura 1. Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica

1.2 Planteamiento del problema

Durante la práctica pedagógica hice un análisis del quehacer pedagógico que realizaba llegando a determinar que la más grande debilidad son las estrategias de enseñanza en las cuales no aplicaba de manera adecuada y de acorde con las necesidades de socialización que presentaban los estudiantes debido a que se evidenciaban al esperar turnos durante las diversas actividades propuestas donde los estudiantes disfruten a la vez logrando aprendizajes significativos. Es por ello que al observar la recurrencia en mis diarios de campo, me propuse realizar dicha investigación formulándome la siguiente pregunta:

¿Qué estrategias de enseñanza debo aplicar para desarrollar habilidades sociales de espera de turnos en estudiantes con Multidiscapacidad del aula de primer y segundo grado de primaria del Centro Educación Basica Especial “Castilla” – UGEL-Piura – Región-Piura.

1.2.1 Justificación. En la educación especial se busca mejorar la calidad de la enseñanza de acuerdo a las características y necesidades de cada estudiante, brindando oportunidades a cada uno siendo único y valioso dentro de un grupo social, teniendo en cuenta este análisis descubrí a través de mis diarios de campo que mi mayor debilidad dentro de la práctica pedagógica es la aplicación de las estrategias de enseñanza, la presente investigación tomando en cuenta las necesidades de desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de primer y segundo grado. Por lo tanto, reflexiono y pienso que para mejorar la practica pedagogica que realizo con estudiantes con necesidades educativas especiales es importante la aplicación de estrategias de enseñanza innovadoras incluyendo a la familia y así ofrecer una mejor calidad de vida al estudiante en su contexto social.

Teniendo en cuenta la Investigación que realizo considero necesario planificar, implementar y aplicar estrategias de enseñanza creativas que permitan desarrollar en los estudiantes habilidades sociales que les permita desenvolverse en los diferentes contextos desde edades tempranas adaptándose así a los diferentes grupos y situaciones de la vida diaria. ya que uno de las mayores dificultades es que los estudiantes con necesidades

educativas especiales son mirados con una óptica diferente frente a los niños llamados “normales” en los diferentes ámbitos de los grupos sociales, incluso en la familia, por lo tanto desde el propósito de esta investigación que es mejorar mi práctica pedagógica, deseo lograr que mis estudiantes puedan desenvolverse dentro de los diversos grupos siendo aceptados socialmente.

2.Sustento teórico

2.1 En relación al estudiante

La presente investigación se realiza con estudiantes que presentan Multidiscapacidad, del aula de primer y segundo grado, cuyas edades fluctúan entre 8 a 10 años de edad con los cuales se planificaron las actividades para desarrollar actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales con material concreto y real y con apoyo de y con apoyo de la familia con quienes se trabajará de forma dinámica durante su participación.

2.1.1 Discapacidad intelectual.

Se refiere a la condición de vida de una persona, que obstaculiza su funcionamiento intelectual, sensorial y motriz, afectando su desarrollo psicomotor, cognoscitivo, de lenguaje y socioafectivo. Estas limitaciones se manifiestan en dificultades para aprender, adquirir conocimientos y lograr su dominio y representación; por ejemplo: la adquisición de la lectura y la escritura, la noción de número, los conceptos de espacio y tiempo, las operaciones de sumar, restar, multiplicar y dividir. La inteligencia es un proceso amplio que abarca una enorme cantidad de funciones de la mente humana, para lograr adaptarse a diversas situaciones. Para un mejor entendimiento del niño con discapacidad intelectual, se definirá inteligencia como la capacidad de una persona para adaptarse con éxito a situaciones determinadas. (Discapacidad intelectual Guía didáctica para la inclusión en educación inicial y básica 2010 p. 9)

Son aquellas dificultades que se presentan en los estudiantes que limitan su aprendizaje limitando el desarrollo de habilidades desde su adaptación al medio como su aspecto cognitivo trayendo como consecuencia su inadaptación al medio social ya que funcionamiento es limitado. Existen diversos grados de afectación de la discapacidad intelectual, como: leve, moderada y severa. Es caracterizada por limitaciones.

2.1.2 Multidiscapacidad.

Definimos pluridiscapacidad o multidiscapacidad como la disfunción severa o profunda de dos o más áreas del desarrollo, incluyendo siempre déficit cognitivo. A menudo se trata de personas con trastornos neuromotores graves, con dificultades severas en el lenguaje que afectan la intención comunicativa, comprensión y expresión, y discapacidad intelectual con graves limitaciones de memoria, percepción, razonamiento, conciencia, y desarrollo emocional. (Tamarit 2008.p. 5)

Son aquellas dificultades que se presentan en los estudiantes sumadas a una discapacidad intelectual, ya sea motrices, sensoriales o de adaptación. La presencia de estas dificultades hace que estos estudiantes presenten serias limitaciones provocando una dependencia mayor en su actuar diario haciéndose indispensable la multiplicidad de intervenciones especializadas para salir adelante o para darle calidad de vida.

2.1.3 Hábilidades sociales.

Son un conjunto de conductas emitidas por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas. (Caballo, 1993).

El propósito de la investigación es mejorar la practica pedagógica que realizo a través de la aplicación adecuada de estrategias para el desarrollo de las habilidades Sociales en espera de turno de mis estudiantes, porque se encuentran en la etapa del desarrollo pre operacional donde el niño desarrolla gradualmente el lenguaje y de la capacidad de pensar en forma simbólica, entonces las habilidades se definen como: Habilidades que se desarrollan dentro de un grupo de personas que aprenden a convivir con los demás teniendo tolerancia y aceptando las características de cada individuo, aprendiendo a ser competente en los diversos contextos y así ser exitoso.

Los estudiantes del aula de primaria al comenzar la especialización eran pasivos, esperaban que se les presente alguna actividad para reaccionar, estaban acostumbrados a trabajar lo que la docente quería, ellos carecían de espontaneidad la profesora solo se dedicaba a llevarle la mano para la

ejecución de actividades como pintar, rayar, hasta se les daba de comer porque se pensaba que ellos no lo iban a lograr por sí mismo.

En la actualidad son estudiantes capaces de proponer actividades, son estudiantes espontáneos que son dinámicos, se comunican con lenguaje propio para comunicar deseos e intereses, a través del juego van construyendo su aprendizaje, interactúan entre ellos y aceptan a las personas de su entorno con mayor facilidad, su socialización es mayor ya que al haber alcanzado ser aceptado al grupo son más espontáneos y demuestran sus emociones en cualquier situación que se les presenta.

Asimismo las habilidades sociales (HH SS) son el conjunto de conductas y comportamientos que adquiere una persona para tomar decisiones teniendo en cuenta sus propios intereses y los de los demás, elaborar un juicio crítico compartiendo criterios y opiniones, y resolver sus propios problemas, comprendiendo también los de los demás. En la infancia, junto con las habilidades más propias de la interacción social, se ha de trabajar también otras relacionadas con la autonomía personal.

Las Habilidades sociales constituyen un aspecto muy importante en el desarrollo infantil. Que el niño y la niña sean capaces de relacionarse con sus compañeros, de expresar sus emociones y experiencias, de iniciarse en el progreso de su independencia y autonomía, tanto en el terreno personal como en el de autocuidado, son condiciones que facilitan su crecimiento en otras áreas cognitivas y afectivas.

La conducta humana está influida y determinada en gran medida por el ambiente en que se produce. Lo que sucede alrededor de la persona, y lo que ocurre antes y después de que realice cualquier conducta va configurando la manera de comportarse y la forma de ser del individuo. De esto se desprenden las leyes del aprendizaje:

- Toda conducta que va seguida de una recompensa, tiende a repetirse en el futuro.
- Cuando una conducta no obtiene ninguna recompensa, tiende a desaparecer.
- Muchas conductas se aprenden por observación, imitando lo que hacen otros.

En determinadas condiciones, las conductas que van seguidas de consecuencias desagradables, tienden a desaparecer o extinguirse.

La actitud de los adultos es muy importante. Algunas de las actitudes más relevantes que los adultos significativos deben tener en cuenta son:

- Ofrecer un modelo adecuado.
- Valorar los aspectos positivos de las conductas de los pequeños.
- Facilitar el entrenamiento en un pensamiento divergente.
- Proporcionar ocasiones que faciliten el ejercicio de habilidades sociales

Según autores como Monjas (1999, p.28) se refiere a las habilidades sociales como: “Las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal”.

Es decir, las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas

Según el autor podemos definir las habilidades sociales como el conjunto de conductas y destrezas específicas que nos permiten interactuar con los demás del modo adecuado posible a la situación en la que nos encontramos y de manera mutuamente beneficiosa.

Las actividades de habilidades sociales que realizaba con los estudiantes han mejorado, al realizar las actividades propuestas me sirvió, ya que anticipaba la acción, los estudiantes aprendieron a esperar su turno en los juegos a realizar y organizaban las actividades a realizar.

Cuando hablamos de habilidades sociales nos referimos al conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permiten relacionarse y concluir con otras personas de forma satisfactoria y eficaz. Es decir que las habilidades sociales son conductas que se pueden observar, describir y categorizar.

Por lo tanto desde la escuela es importante trabajar para favorecer que los alumnos aprendan a establecer relaciones sociales y facilitarles estrategias y recursos que mejoren su competencia social, y sus posibilidades de adaptación y de relación interpersonal.

El entrenamiento de habilidades sociales es una estrategia de enseñanza o entrenamiento en el que se utilizan diferentes técnicas conductuales y cognitivas para poder adquirir aquellas conductas adecuadas que el alumno

no posee en su repertorio o también para modificar aquellas que son inadecuadas.

Podemos decir que las habilidades sociales básicas consisten en saber mantener conversaciones, a su vez saber finalizarlas, hacer cumplidos y recibirlos, para hacer peticiones: pedir un favor y decir no, hacer críticas y saber recibir críticas y espera de turnos .

Existen diversas clasificaciones de habilidades sociales una de ellas se clasifican en torno a cuatro tipos de habilidades, como son:

Habilidades de comunicación no verbal: Hace referencia a un gran número de elementos que intervienen en la comunicación que no son propiamente verbales. Las habilidades más sencillas relacionados con la comunicación no verbal son: La Mirada, mantener contacto ocular. La sonrisa. La expresión facial. El contacto físico. La apariencia personal.

Habilidades relacionadas con la comunicación verbal: Son las habilidades que permiten expresarse, comprender y responder, comprender y responder a las expresiones de otros de tal forma que le prepara para participar en conversaciones con distintas personas y en distintas situaciones. Estas son: Los saludos. Las presentaciones. Pedir favores y dar las gracias. Pedir disculpas. Unirse al juego de otros niños. Iniciar, mantener y finalizar conversaciones.

Habilidades relacionadas con la expresión de emociones: Expresar emociones significa comunicar a otras personas como nos sentimos, cual es nuestro estado de ánimo en ese momento además es de esperar que la otra persona al comunicarle nuestros sentimientos de forma adecuada, adopte una actitud empática y sepa comprender el porqué de nuestras emociones. Sin embargo transmitir correctamente nuestros propios sentimientos no siempre es fácil.

Habilidades para lograr un auto concepto positivo: La autoestima consiste en la visión que cada cual tiene de sí mismo, y la aceptación positiva de la propia identidad. La mayoría de los niños con discapacidad intelectual, perciben con mayor intensidad sus puntos débiles y sus limitaciones, lo que les puede provocar un sentimiento de inseguridad y de no aceptación hacia sí mismos que surge con mayor intensidad en la etapa de la adolescencia.

Cuando los niños sienten que confiamos en ellos aumenta su confianza en sí mismos. Sin embargo, si perciben que dudamos de ellos, su fe de ellos no tiende a disminuir. Está comprobado que la mayoría de los niños intentan estar a la altura de las expectativas de los adultos. Tanto los padres como los profesores, de forma consciente o inconsciente, les enviamos mensajes. (Simón, 2012 p. 19)

En numerosas ocasiones y debido a la falta de control emocional que tienen los niños con discapacidad intelectual podremos observar reacciones desproporcionadas que aparecen normalmente ante una frustración o un cambio en sus planes como por ejemplo: llantos, rabietas, chillidos, etc.

Por otro lado, cuando están contentos pueden llegar a demostrarlo también de forma desproporcionada, es decir, se pueden mostrar excesivamente eufóricos. Por eso, es necesario que aprendan a expresar las emociones tanto agradables, como las desagradables, para que las otras personas comprendan su modo de actuar y si es necesario les ayuden.

2.2 En relación a la problemática

2.2.1 Estrategias de enseñanza

En este escrito, definimos las estrategias de enseñanza como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué (Silva, 2009, p.4)

Estas estrategias determinan aprendizajes significativos en los estudiantes de manera tal que sean usados en las diversas situaciones que se dan en su actuar. Las estrategias de enseñanza están asociadas a técnicas como una serie de pasos para aplicar una metodología, otras hablan de estrategias de enseñanza y aprendizaje, también se asocia la estrategia a la actividad de los alumnos y a las tecnologías que el docente incorpora en sus clase.

Asimismo son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la

información. A saber, todos aquellos procedimientos o recurso utilizados por quién enseña para promover aprendizajes significativos. También lo definimos como:

Conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza y promover el aprendizaje de sus alumnos. Trata de orientaciones acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué. (Anijovich/Mora, 2009, p. 4).

Teniendo en cuenta la definición de estrategias de enseñanza como: Anticipaciones de un plan que permiten aproximarse a los objetivos de aprendizaje propuestos por el docente, constituyendo un modo general de plantear la enseñanza en el aula. Este incluye actividades del docente y las del alumno en relación con un contenido por aprender y los propósitos específicos con respecto a ese aprendizaje, contemplando las situaciones didácticas que han de proponerse, los recursos y materiales que han de servir para tal fin (Anijovich/Mora, 2009, p 8).).

Se considera a las estrategias de enseñanza como: “los procedimientos o recursos elaborados por el docente que se requieren para promover aprendizajes adecuados a la formación de sus alumnos”. (Cepeda, 2013, p 64).

2.2.2 Actividades lúdicas.

“Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades”.(Gomez,Molano y Rodriguez,2015,p.11).

Durante la aplicación de la propuesta se trabajaron las estrategias de actividades lúdicas a través de cuatro procesos los que se aplicaron en las sesiones , al iniciar la sesión empecé con la motivación, motivé para despertar el interés por el juego a ser realizado, para lo cual presenté el juego utilizando material atractivo manteniendo así su atención, luego desarrollando sus habilidades sociales **establecí reglas** sobre todo para la espera turnos, a continuación realizo **la ejecución del juego** poniendo énfasis en que los estudiantes interactúen desarrollando su socialización, al final como cierre del juego aplique la evaluación donde pudieron expresar con lenguaje propio si se cumplió con las reglas del juego.

Algunos autores definen las actividades lúdicas como:

Para autores como Montessori, “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (Newson, 2004 p. 26).

En relación a lo expuesto por el autor corroboro los fines ya que he logrado con mis estudiantes la interacción entre sus compañeros, un ambiente armónico y amena.

La actividad lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jiménez, 2002, p. 42).

La actividad lúdica es una estrategia para realizar las actividades, de una manera amena en la que el participante o estudiante participe sintiéndose alegre o con placer es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. La hora del juego en los sectores

Por otra parte:

“La actividad lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La actividad lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir. (Motta, 2004, p. 23).

Con respecto a lo antes mencionado mis estudiantes respondían a las actividades propuestas, en la cual se observaba que interactuaban entre sus compañeros, logrando así compartir actividades lúdicas.

Fases Montessori :

- Asamblea acuerdos a tomar,el cual se realizo a la hora del inicio de la sesión de aprendizaje(espera a tu turnos)
- Desarrollo del juego,se trabajo en el proceso del desarrollo de la sesión de apredizajes,

- Socialización.: el cual se desarrollo en el cierre de la sesión de aprendizaje el cual lo realizaron a atraves de gráfico donde se expresa o dibujan de acuerdo a su nivel de comprensión.

2.2.3 Modelado. En el proceso de la aplicación de la propuesta se aplicó de acuerdo al trabajo de investigación realizado el modelado es una subcategoría , sin dejar de ser importante ya que el aprendizaje de los estudiantes se va construyendo de acuerdo a modelos que se van dando como la base del aprendizaje en donde el docente modela y el estudiante imita.

Los datos de Bandura (1960) indican que la presencia en el hogar de modelos paternos dependientes pueden retardar el desarrollo normal de los varones al contrarrestar las influencias sociales que modifican gradualmente las respuestas de dependencia de los niños, mientras una alta inhibición emocional de los padres puede llevar a un miedo exagerado y a adoptar un papel de dependencia en las interacciones sociales, lo que puede impedir el proceso de aprendizaje.(Bandura y Walters, 1974:p.71).

Vemos que el comportamiento no se desarrolla exclusivamente a través de lo que aprende el individuo directamente por medio del condicionamiento operante y clásico, sino que también a través de lo que aprende indirectamente (vicariamente), es decir mediante la observación y la representación simbólica de otras personas y situaciones. De acuerdo a Bandura, los efectos de los procesos vicarios pueden ser tan amplios y significativos como los efectos del aprendizaje directo. Los procesos simbólicos pueden originar la adquisición de respuestas nuevas.

Los Cuatro procesos del aprendizaje por observación son:

Atención: de acuerdo a la teoría observacional la atención de los estudiantes se centra acentuando características sobresalientes de la tarea, subdividiendo las actividades complejas en partes, utilizando modelos competentes y demostrando la utilidad de los comportamientos modelados.

Retención: esta es cuando aumenta al repasar la información, codificándola en forma visual o simbólica.

Producción: Las conductas se comparan con la representación conceptual (mental) personal. La retroalimentación ayuda a corregir discrepancias.

Motivación: Las consecuencias de la conducta modelada informa a los observadores de su valor funcional y su conveniencia.

Los factores que influyen en el aprendizaje por observación son:

Estado de desarrollado: La capacidad de los aprendices de aprender de modelos depende de su desarrollo. Los niños pequeños se motivan con las consecuencias inmediatas de su actividad. Recién cuando maduran, se inclinan más a reproducir los actos modelados que son congruentes con sus metas y valores.

Prestigio y competencia: Los observadores prestan más atención a modelos competentes de posición elevada.

Consecuencias vicarias: Las consecuencias de los modelos transmiten información acerca de la conveniencia de la conducta y las probabilidades de los resultados. Por ejemplo, trayendo al aula de clases; materias como bases de datos en informática a profesionales conocidos por sus logros, a mostrar sus proyectos ya concretados, donde den a conocer la forma en que han trabajado y muestren resultados palpables.

Expectativas: Los observadores son propensos a realizar las acciones modeladas que creen que son apropiadas y que tendrán resultados reforzantes.

Establecimiento de metas: Los observadores suelen atender a los modelos que exhiben las conductas que los ayudarán a alcanzar sus metas.

Autoeficacia: Los observadores prestan atención a los modelos si creen ser capaces de aprender la conducta observada en ellos. Por ejemplo, en el caso de la enseñanza de periodismo, la observación y el análisis de casos concretos de redacción periodística pueden ser importantes para que los alumnos puedan determinar no sólo la diferencia entre los géneros de prensa escrita sino también la actitud que debe tener un periodista en su labor cotidiana. Se deberá infundir a los futuros profesionales de los medios de comunicación que el trabajo periodístico requiere -además de conocimientos teóricos- actitudes como la responsabilidad, coherencia y objetividad.

Las conductas de observación e imitación en mis estudiantes lo realizaban cuando al inicio yo lo realizaba para ser modelo para que posteriormente mis estudiantes lo ejecutaban como por ejemplo a la hora de jugar con las muñecas yo jugaba y explicándoles detalladamente como le ponía su polo, su pantalón y sus medias, el cual lo realizaba en forma real con sus muñecas que compraron sus padres y posteriormente ellos imitaban la acción observada.

Bandura entiende el aprendizaje como un cambio más o menos permanente de la conducta que se da como resultado de la práctica, y surge como consecuencia de la actividad y experiencias anteriores. En el aprendizaje no solo cambia nuestra conducta cuando aprendemos algo; la permanencia del cambio indica que ha habido una modificación más profunda en las neuronas activas del cerebro que regulan el comportamiento. Se diferencia del instinto que no se aprende porque es una pauta fija de acción, que se pone en marcha ante una señal determinada

2.3 En relación a la propuesta pedagógica

2.3.1 Modelo social de atención a la diversidad.

En relación de la noción de la persona con discapacidad este modelo se basa, más allá de la diversidad funcional de las personas, en las limitaciones de la propia sociedad,. De este modo se realiza una distinción entre lo que comúnmente se denomina deficiencia y lo que se entiende or discapacidad". (Palacios A, El modelo social de discapacidad, orígenes caracterización y plasmación en la convención internacional sobre los derechos de las personas con discapacidad, 2008, p.123)

Es aquel donde se presenta al estudiante con discapacidad como una persona que tiene el derecho a que se le brinden las mismas oportunidades, esto implica el cambio de actitud de la sociedad frente a las personas con discapacidad en cuyo compromiso garantizado por la sociedad en igualdad de condiciones con los demás.

2.3.1.1 Enfoque inclusivo. Puedo decir que apliqué la propuesta pedagógica teniendo en cuenta las características y las necesidades de los estudiantes y una de las grandes necesidades que resentaban era el desarrollo de habilidades sociales, al hablar de incluirlos a su familia por ende a la sociedad, tomamos en cuenta la interacción entre pares, la espera de turnos, el compartir con alegría la tarea por este motivo se programaron visitas y paseos donde pudieron demostrar lo que pueden hacer por sí solos, se brindaron los diferentes apoyos, medidas y recursos que respondieron a las necesidades y características educativas de los estudiante.

2.3.1.2 Enfoque de derecho. Este enfoque se aplicó en aula reconociendo que los estudiantes tienen derecho a una educación de calidad, a interactuar con sus pares, a participar de actividades recreativas y sociales para lo cual se desarrollaron actividades como: asumir responsabilidades dentro y fuera del aula, practicar normas de convivencia, seguir indicaciones logrando así su independencia y promoviendo este enfoque en el aula.

2.3.1.3 Enfoque intercultural. Se fomentó la interacción de todas y todos respetando las costumbres de cada uno, siendo un ser único, se fomentó la convivencia entre estudiantes de diferentes culturas y religiones centrado en la persona como ser único. Se respeta las costumbres y creencias de cada estudiante aplicando la igualdad, en el aula se realizaron diferentes actividades para fomentar en los estudiantes aprendan a respetar las costumbres y creencias de sus compañeros, como la religión.

2.3.1.4 Enfoque de género. Durante las sesiones sobre todo los juegos donde se proponían actividades con objetos de juguete, como: muñecas, menaje de cocina u otros varones y mujeres compartieron actividades desde su rol respetando sus gustos e intereses como bañar a la muñeca. Interviniendo mujeres y los varones al utilizar los medios de transporte teniendo la misma oportunidad para desarrollar sus habilidades.

Se llegó a reconocer a los estudiantes como personas únicas, participaron activamente con libertad, fortaleciendo la interacción entre sus compañeros resolviendo algunas situaciones que puedan obstaculizar cualquier actividad.

2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica. La propuesta de las sesiones se elaboró durante la investigación, evidenciando nuestra problemática, para mejorar nuestra práctica.

Pusimos en práctica diferentes actividades para concretar la presente investigación, en el desarrollo las sesiones se implementaron con recursos y materiales educativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes del aula de Primaria, por esta razón seleccioné recursos y materiales que me puedan ayudar a alcanzar lo propuesto por tanto en esta etapa es donde apliqué y ejecuté el plan de intervención. En esta etapa se ejecutó la intervención transformadora de la realidad o situación que inicialmente se consideró como problemática. Durante el proceso de desarrollo de las sesiones apliqué el enfoque social mejorando las habilidades sociales en espera de

turnos de los estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del aula de primer y segundo grado de primaria.

2.3.2.1 Enfoque del sustento teórico. El enfoque que se sustenta mi propuesta esta basado en la teoría constructivista, donde podemos decir:

Desde el punto de vista constructivista, se puede pensar que el aprendizaje se trata de un proceso de desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas, alcanzadas en ciertos niveles de maduración. Este proceso implica la asimilación y acomodación lograda por el sujeto, con respecto a la información que percibe. Se espera que esta información sea lo más significativa posible, para que pueda ser aprendida. Este proceso se realiza en interacción con los demás sujetos participantes, ya sean compañeros y docentes, para alcanzar un cambio que conduzca a una mejor adaptación al medio. Un buen docente es capaz de organizar sus actividades de tal forma que se promocióne el aprendizaje para todos los involucrados en el proceso. (Sophia 19: 2015. © Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador)

Al trabajar me sosteni de la teoria del constructivista sociocultural de Vygotsky ya que al desarrollan el aprendizaje en mis estudiantes se dio mediante la interacción social de manera activa en la que ellos van adquiriendo nuevas habilidades en base a sus necesidades e intereses propios de cada uno.

El enfoque constructivista social considera que:

La construcción del conocimiento individual se articula con la cultura a través del lenguaje. El aprendizaje del lenguaje está vinculado con situaciones reales, en la que los niños necesitan comunicarse. En este sentido la situación sociocultural provee al individuo los conocimientos o saberes que son el resultado de un complejo proceso colectivo de representación y reconstrucción mental del entorno a través de un lenguaje compartido (Calero, 1997, p. 53).

Considero que la situación social para el desarrollo del aprendizaje a situaciones reales, la interacción y las estrategias a utilizar será un factor importante para la interacción con sus compañeros.

Aprendizaje y zona de desarrollo próximo: Según la teoría socio cultural de Vygotsky, los adultos toman un papel de apoyo, esta orientación es efectiva para dar ayuda a los pequeños para que crucen la zona de desarrollo próximo, que se entiende como la brecha entre lo que saben y lo que todavía no lo hacen por si solos.

De esta forma “El argumento general de Vygotsky sobre el origen social de las funciones mentales superiores en el individuo, surge con más claridad en relación con la “zona de desarrollo próximo”. Señalo la diferencia entre el conocimiento logrado de un niño que resuelve los problemas solo, y otro que lo hace con ayuda de un guía especializado (padre y maestro); de aquí se deduce que el aprendizaje del niño es el resultado del proceso de colaboración con un guía que orienta sus esfuerzos, que le plantea problemas y que lo ayuda a resolverlos.

Vygotsky considera el aprendizaje como un fenómeno social. Todo proceso de aprendizaje forma una Zona de Desarrollo Próximo y gracias a ella el alumno logra desenvolverse ante una tarea que antes no dominaba y ello es prueba del desarrollo cognitivo. La ausencia de interacción social priva al hombre de funciones psíquicas superiores. “La zona de Desarrollo Próximo, es un espacio de interculturalidad en el cual usamos lo que el niño sabe, y de ahí lo vamos introduciendo a nuevos códigos en un trabajo compartido”. (Calero, 1997, p. 55).

2.3.2.2 Planificación. Al comenzar el programa de Especialización se empezaron a planificar sesiones de aprendizaje respetando los procesos pedagógicos para lo cual busqué información sobre las estrategias e enseñanza para tener como base un sustento teórico buscando una teoría para la aplicación de mis estrategias de actividades lúdicas y modelado, partiendo también del proyecto curricular del centro , de la programación de las unidades y sobretodo de las necesidades de los estudiantes respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje y de acuerdo al modelo social.

De allí se partió a la planificación de actividades seleccionando las capacidades considerando las actividades lúdicas y el modelado en las sesiones respetando los procesos cognitivos y pedagógicos.

2.3.2.3 Implementación. Se procedió a organizar el espacio donde se iba a trabajar de acuerdo a las actividades del día ya que de acuerdo a la aplicación de las estrategias de actividades lúdicas y modelado necesitaríamos varios contextos donde los estudiantes demuestren sus habilidades sociales en espera de turnos con el uso de material adecuado a las mismas y de acuerdo a las características de los estudiantes es por eso que se preveía los materiales.

2.3.2.4 Ejecución. Se empezó el trabajo de ejecutar las sesiones donde podíamos evidenciar la aplicación de las sesiones con las estrategias de actividades lúdicas y modelado respetando los ritmos y estilos de aprendizaje y los procesos pedagógicos y cognitivos ya teniendo como base una teoría explícita para el desarrollo y aplicación de la propuesta con lo cual mejoró mi práctica pedagógica y pude evaluar con mayor veracidad a los estudiantes empleando los indicadores jerarquizados y describiendo mi práctica lo que permitió la mejora de la misma.

LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA QUE APLICO EN LA SESIONES DE APRENDIZAJE PERMITEN DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN ESPERA DE TURNOS EN ESTUDIANTES CON MULTIDISCAPACIDAD DEL AULA DE PRIMER Y SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DEL CENTRO EDUCATIVO BÁSICA ESPECIAL “CASTILLA” UGEL-PIURA – REGIÓN-PIURA.

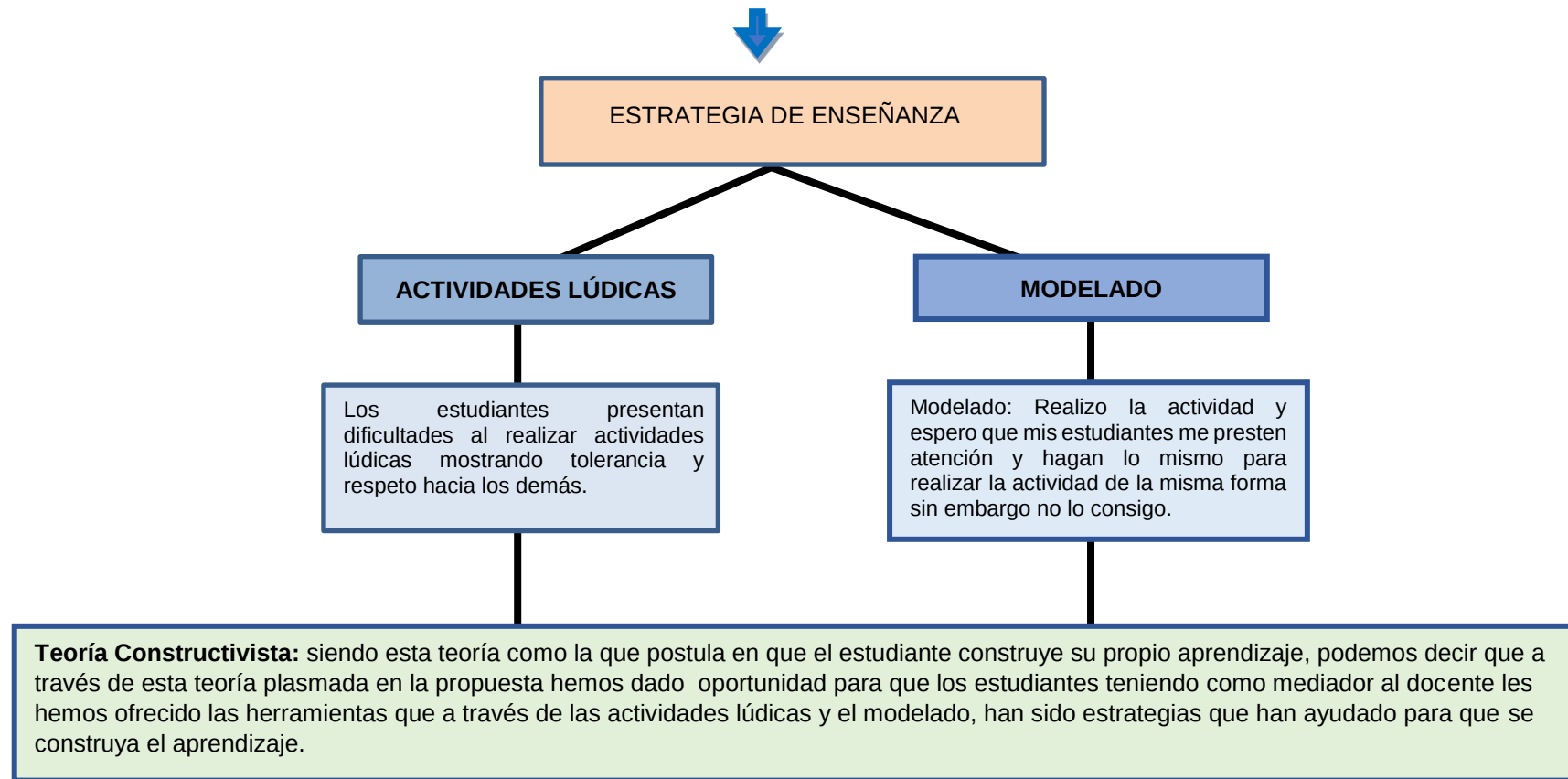


Figura 2. Mapa de la reconstrucción de la práctica pedagógica

3. Metodología de la investigación

La investigación cualitativa parte de la observación para realizar descripciones, de acuerdo a la propuesta realizada podemos decir que en la propuesta de sesiones de aprendizaje se hace una observación de las mismas aplicando las estrategias y poder describir las situaciones que se presentan durante las mismas teniendo en cuenta que cada estudiante reacciona de manera diferente en cada contexto.

3.1 Tipo de investigación

La investigación que estoy desarrollando corresponde al tipo de Investigación acción, puesto que busca la reconstrucción de la práctica pedagógica a través de la técnica de recolección de datos reales que me ayuden a plantear una problemática que se da en el quehacer diario. Así mismo, se puede decir que se diferencia de otras investigaciones porque se da dentro de contextos reales de la labor pedagógica docente.

Según Restrepo se presentan tres fases en la investigación acción: la deconstrucción, la reconstrucción y la evaluación. Llevándolo a la práctica la aplicación de la propuesta pedagógica en mi quehacer educativo:

La Deconstrucción: se realizó en la primera etapa, al inicio de la especialización donde a través del análisis de la recurrencia de los diarios de campo permitieron identificar que así como teníamos fortalezas también teníamos debilidades, lo que se analizó y permitió el reconocer que la aplicación de las sesiones nos dio como resultado el mapa de la deconstrucción, aquí trabajábamos sin tener base de una teoría es decir aplicábamos las sesiones partiendo de nuestra propia experiencia.

La Reconstrucción: Es una reconstrucción de la práctica pedagógica utilizando instrumentos, me permitieron mejorar la labor que desempeño en el aula, aplicando estrategias de actividades lúdicas y modelado de acuerdo a los campos de acción: la planificación de sesiones innovadoras, la implementación de las mismas usando material de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y ejecutando las sesiones innovadoras.

Evaluación de la práctica reconstruida: Durante esta etapa evaluamos los logros obtenidos durante la aplicación de la propuesta, para ello las sesiones se aplican y se analizan para saber los logros obtenidos a través de la evaluación de indicadores individualizados.

3.2 Objetivos

Los objetivos formulados para encaminar la propuesta de cambio son los siguientes:

3.2.1 Objetivo general. Mejorar la práctica pedagógica, aplicando estrategias de actividades lúdicas y modelado para desarrollar habilidades sociales en espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y multidiscapacidad del aula de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL-Piura – Región-Piura

3.2.2 Objetivos específicos

- **Objetivo específico 1.** Planificar sesiones de aprendizaje con las estrategias de enseñanza de actividades lúdicas, para desarrollar habilidades sociales en espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y multidiscapacidad del aula de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL Piura – Región Piura.
- **Objetivo específico 2.** Implementar las sesiones de aprendizaje con recursos y materiales didácticos para desarrollar habilidades sociales de espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y multidiscapacidad de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL Piura – Región Piura.
- **Objetivo específico 3.** Ejecutar las sesiones de aprendizaje con estrategias de actividades lúdicas y modelado en las sesiones de aprendizaje para desarrollar habilidades sociales en esperas de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y Multidiscapacidad de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL Piura – Región Piura.

3.3 Hipótesis de acción

Las hipótesis de acción formuladas para encaminar la propuesta de cambio son las siguientes:

Hipótesis de acción 1: La planificación de las sesiones de aprendizaje incorporando las Estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado permitirán el desarrollo de habilidades sociales de espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y multidiscapacidad de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” – UGEL Piura – Región Piura.

Hipótesis de acción 2: La implementación de recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje permitirán el desarrollo de Habilidades Sociales de espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y Multidiscapacidad de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL- Piura – Región-Piura.

Hipótesis de acción 3: La ejecución de las sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado en las sesiones de aprendizaje permitirá desarrollar Habilidades Sociales de espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y Multidiscapacidad de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL Piura – Región Piura.

3.4 Beneficiarios

En esta investigación acción somos un grupo de personas de las cuales me encuentro yo, como investigadora y profesional de la educación, además de los 8 estudiantes del aula de Primer y Segundo Grado donde estoy aplicando la investigación, los padres de familia, la comunidad educativa y la población en general. He aquí una descripción detallada:

- **Docente:** Porque a través de la reflexión de la práctica pedagógica pude visualizar la problemática a través de la descripción de la práctica donde se evidenciaba mis debilidades por lo cual tomé conciencia del accionar como docente no daba resultado si lo hacía implícitamente por lo que me propuse hacer un cambio.
- **Estudiantes:** Porque a través de esta propuesta lograron desarrollar habilidades sociales en la espera de turnos mediante la aplicación de actividades lúdicas y modelado como estrategias de enseñanza que les favoreció en la construcción de sus aprendizajes, dándole las herramientas adecuadas y creando oportunidades para su actuar.
- **Padres de familia:** Porque tendrán la oportunidad de ser actores del cambio de sus hijos ya que permite un mejor desenvolvimiento en los diferentes contextos sociales.

3.5 Instrumentos

Lo importante de todo proceso de investigación es la utilidad de la información que se recoge, es por eso que seleccioné técnicas e instrumentos que me permitieron recoger esa información, por eso fue necesaria la validación de los instrumentos por parte de la Acompañante Pedagógica y otros profesionales especializados en el tema.

3.5.1 Diario de campo.

El Diario de campo puede definirse como un instrumento de registro de información procesal que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener en cada uno de los reportes, y a partir de diferentes técnicas de recolección de información para conocer la realidad, profundizar sobre nuevos hechos en la situación que se atiende, dar secuencia a un proceso de investigación e intervención y disponer de datos para la labor evaluativa posterior. (Revista Trabajo Social. Valverde Obando, 1998, p.309)

3.5.1.1 Fundamentación. Son instrumentos en los cuales se registran diariamente los sucesos de la práctica pedagógica mediante unidades de investigación que luego son analizados por la docente para identificar a través de estos, cuáles son sus debilidades y fortalezas recurrentes construyendo de esta forma la problemática. Estos tiene 3 fases: descripción, reflexión e intervención en cada una de las unidades de investigación.

3.5.1.2 Objetivo. Recoger información relevante que nos permitio diagnosticar nuestra problemática de acuerdo a lo que hemos trabajado después de ejecutar las sesiones de aprendizaje lo describimos y esto nos permitió recordar detalles que fueron valiosos para la investigación y elaboración de la tesis.

3.5.1.3 Estructura. En los diarios de campo se registro los datos generales el nombre de la sesión trabajada y las fases que se realiza en el proceso que son: la descriptiva, la reflexiva y la intervenida en las que se reflejaron la sub categoría de la investigación.

3.5.1.4 Administración. Para efectos de esta investigación acción se elaboraron en la primera fase de la deconstrucción, ocho diarios de campo que sirvieron de insumo, para la segunda fase de la reconstrucción se elaboraron catorce diarios durante la ejecución de la práctica pedagógica alternativa

En el diario de campo registramos todos los sucesos durante la ejecución sesión de aprendizaje, se realizo con las tres caracterisitica: Describimos cada actividad durante todos los procesos pedagógicos, después al igual que se reflexiona sobre nuestra practica pedagógica y al final escribimos de que manera se se intervino para mejorar la misma.

3.5.2 Encuesta a los padres de familia. “¿Qué es realmente una “encuesta”? Para algunos investigadores no es otra cosa que la recolección sistemática de datos en una población o en una muestra de la población, mediante el uso de entrevistas personales y otros instrumentos para obtener datos”. (Festinger, L. y KATZ, D. Los métodos de investiga ciencias sociales. Paidós. Buenos Aires, 1975. p.277)

3.5.2.1 Fundamentación. Es un procedimiento de investigación en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado o una entrevista a alguien, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa, con el fin de conocer estados de opinión, ideas, características o hechos específicos.

3.5.2.2 Objetivo. Fue obtener información de los padres de familia, sobre los logros obtenidos por sus hijos durante la aplicación de l propuesta en otros contextos: su casa.

3.5.2.3 Estructura. La Encuesta contiene datos generales, el número de preguntas, los ítems de manera clara y con un lenguaje sencillo para que los padres lo puedan entender, las alternativas de respuesta SI y NO, La aplicación de la misma se realizo en la fase de la reconstrucción de la práctica pedagógica.

3.5.2.4 Administración. Se cito a los padres, para aplicarles la encuesta en un tiempo determinado y se les explico del objetivo de la encuesta y la aplicación de la propuesta pedagógica innovadora.

4. Plan de acción

Es el documento donde se plasma la ruta que seguirá nuestra investigación visualizando las propuestas de mejora en la que deberá, responder a preguntas definiendo las mejoras del aprendizaje. Los pasos a seguir durante este proceso deben darse en áreas: El plan de acción especifica cómo se procederá para pasar de la investigación a la mejora del aprendizaje. Resulta aconsejable que los pasos iniciales se realicen en áreas en las que los investigadores puedan tener la máxima libertad de decisión, los recursos necesarios y que se elabore un marco ético para el acceso y comunicación de la información. . Un plan de acción es una presentación resumida de las tareas que deben realizarse por ciertas personas, en un plazo de tiempo específicos, utilizando un monto de recursos asignados con el fin de lograr un objetivo dado.

4.1 Matriz del plan de acción

PREGUNTA DE ACCIÓN	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
¿Cómo debo aplicar estrategias de enseñanza que permitirán desarrollar las habilidades sociales en espera de turnos en estudiantes con discapacidad y discapacidad intelectual severa del aula de primaria I del Centro de Educación Básica Especial "Castilla" UGEL-Piura – Región Piura?	Planificar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado para las habilidades de la vida diaria en alimentación en los estudiantes con discapacidad y discapacidad intelectual severa del aula de primaria I del centro de educación básica especial "Castilla" UGEL-Piura – región- Piura.	La planificación de las sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado permitirán desarrollar habilidades sociales en espera de turnos de los estudiantes con discapacidad y discapacidad intelectual severa del aula de primaria I del centro de educación básica especial "Castilla" UGEL-Piura – región- Piura.	Planificación de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado.	Revisar fuentes de información confiables sobre las estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado. Revisar la propuesta curricular del centro, programación curricular de aula, unidades de aprendizaje y sesiones de aprendizaje. Identifica los estilos y ritmos de aprendizaje. Selecciona información sobre el enfoque social para mejorar estrategias de enseñanza.	Bibliografía. Diseño curricular Programación curricular del centro. Programación curricular de aula. Evaluaciones psicopedagógicas.	Del 10 de agosto al 20 de setiembre de 2017.
	Implementar sesiones de aprendizaje con materiales y recursos didácticos para desarrollar habilidades de sociales en espera de turnos en los estudiantes con discapacidad y discapacidad intelectual severa del aula de inicial del Centro de Educación Básica Especial "Castilla" . UGEL-Piura – región- Piura.	La implementación de sesiones de aprendizaje con materiales y recursos didácticos permitirá desarrollar las habilidades sociales en espera de turnos de los estudiantes con discapacidad y discapacidad severa del aula de primaria I del Centro de Educación Básica Especial "Castilla" UGEL-Piura – región- Piura.	Implementación de sesiones de aprendizaje con recursos y materiales didácticos.	Organizar el espacio destinado al desarrollo de los juegos de los estudiantes Seleccionar recursos y materiales del centro. Seleccionar recursos y materiales que permitan el desarrollo de los juegos. Seleccionar materiales de acuerdo a la propuesta pedagógica. Adaptar los materiales a emplear en las sesiones teniendo en cuenta las	Pecosas Libros Página web. Guías de atención para estudiantes con discapacidad severa y discapacidad.	Del 20 de setiembre del 2017 al 15 de julio del 2018.

PREGUNTA DE ACCIÓN	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
				características individuales de los estudiantes. Revisar el inventario de recursos, materiales y espacios del centro de educación básica especial. Identificar la pertinencia de los recursos y materiales educativos con el logro del aprendizaje.		
	Ejecutar sesiones de aprendizaje considerando estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado para desarrollar habilidades sociales en espera de turnos en los estudiantes con multidiscapacidad y discapacidad intelectual del aula de inicial del Centro de Educación Básica Especial "Castilla" . UGEL-Piura – región- Piura.	La ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado permitirá desarrollar las habilidades sociales en espera de turnos en los estudiantes con multidiscapacidad y discapacidad intelectual severa del aula de primaria I del Centro de Educación Básica Especial "Castilla" . UGEL-Piura – región- Piura.	Ejecución de estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado para desarrollar habilidades sociales en espera de turnos en los estudiantes del aula de primaria I del Centro de Educación Básica Especial "Castilla" . UGEL-Piura – región- Piura.	Ejecutar las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y cognitivos. Evaluar cada sesión de aprendizaje a través de indicadores jerarquizados. Elaborar diarios de campo de cada sesión realizada.	Diseño Curricular Nacional. Instrumentos de evaluación. Sesiones de aprendizaje. Diarios de campo. Cronograma. Proyecto de Investigación acción.	Del 20 de setiembre del 2017 al 25 de julio del 2018.

4.2 Matriz de evaluación

HIPÓTESIS 1: La planificación de las sesiones de aprendizaje incorporando estrategias de Enseñanza de actividades lúdicas y modelado permitirán el desarrollo de Habilidades Sociales de espera de turnos en estudiantes con multidiscapacidad y discapacidad severa del aula de primaria I del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL-Piura – región- Piura.			
ACCIÓN	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Planificación de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado	Desarrollo de habilidades sociales en espera de turnos	El nivel de desarrollo de habilidades sociales en espera de turnos como consecuencia de la planificación de sesiones de aprendizaje	- Sesiones de aprendizaje. - Diarios de campo. - Lista de cotejo de las sesiones innovadoras. - Unidad de aprendizaje
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 1	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN/INSTRUMENTOS	
Revisar fuentes de información confiables sobre las estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado.	Sesiones de aprendizaje innovadoras que incorporen estrategias lúdicas y de modelado.	- Sesiones de Aprendizaje Diario de campo. - Unidad de aprendizaje.	
Revisar la propuesta curricular del centro, programación curricular de aula, unidades de aprendizaje y sesiones de aprendizaje.	Elaboración de propuesta curricular a nivel de aula considerando características y necesidades de los estudiantes .	- Programación curricular Anual	
Identifica los estilos y ritmos de aprendizaje.	Identificación de estilos y ritmos de aprendizajes	- Ficha de evaluación de estilos y ritmos de aprendizaje	
Selecciona información sobre el enfoque social para mejorar estrategias de enseñanza.	Aplicación de estrategias para el desarrollo de habilidades sociales .	- Sesión de aprendizaje. - Diario de campo.	

HIPÓTESIS 2: La implementación de recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje permitirá desarrollar Habilidades Sociales de espera de turnos en estudiantes con multidiscapacidad del aula del Nivel Primario del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL Piura-Región Piura.			
ACCIÓN	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Implementación de sesiones de aprendizaje con recursos y materiales didácticos.	Selecciona pertinentemente los recursos y materiales teniendo en cuenta en sus sesiones.	Identifica la pertinencia de los recursos y materiales educativos según el logro de aprendizaje	- Sesiones de aprendizaje.
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 2	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACION/INSTRUMENTOS	
Organizar el espacio destinado al desarrollo de los juegos de los estudiantes	Cuenta con aula organizada con espacios con materiales y recursos .	- Sesión de aprendizaje. - Diario de campo.	
Seleccionar recursos y materiales del centro.	El total de recursos y materiales se distribuyen de acuerdo a las actividades planificadas.	- Sesión de aprendizaje. - Diario de campo.	
Seleccionar recursos y materiales que permitan el desarrollo de los juegos.	Se tienen los recursos y materiales para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	- Sesión de aprendizaje. - Diario de campo.	
Seleccionar materiales de acuerdo a la propuesta pedagógica.	Sesiones de aprendizaje que contemplan recursos y materiales	- Sesión de aprendizaje. - Diario de campo.	
Adaptar los materiales a emplear en las sesiones teniendo en cuenta las características individuales de los estudiantes.	Adaptación de material considerando las necesidades de los estudiantes	- Sesión de aprendizaje. - Diario de campo.	

HIPÓTESIS 3: Ejecutar las Estrategias de Enseñanza de actividades lúdicas y modelado en las sesiones de aprendizaje para desarrollar Habilidades Sociales de espera de turnos en estudiantes del aula del Nivel Inicial del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” . UGEL-Piura – región- Piura.			
ACCIÓN	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Ejecución de estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado para desarrollar habilidades sociales en espera de turnos en los estudiantes del aula de primaria I del centro de educación básica especial Castilla del distrito de Castilla, UGEL Piura-región Piura	Desarrollo de habilidades sociales en espera de turnos	Incrementar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes a partir de la aplicación de estrategias de enseñanza de actividades lúdicas	- Sesiones de aprendizaje. - Diarios de campo.
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 3	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN/INSTRUMENTOS	
Ejecutar las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y cognitivos.	Aplica los procesos pedagógicos y cognitivos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	- Sesión de aprendizaje. - Diario de campo.	
Evaluar cada sesión de aprendizaje a través de indicadores jerarquizados.	Aplica la lista de cotejo en la sesión de aprendizaje	- Sesión de aprendizaje. - Diario de campo.	
Elaborar diarios de campo de cada sesión realizada.	Utiliza las estrategias de enseñanza para fortalecer la autonomía personal.	- Sesión de aprendizaje. - Diario de campo.	

5. Discusión de los resultados

5.1 Procesamiento y análisis de la información

5.1.1 Análisis de los resultados de los diarios de campo

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA.	ANÁLISIS DE LOS CONTENIDOS	CONCLUSIONES
Estrategias De enseñanza	Actividades Lúdicas	Los hallazgos más relevantes son: D.C. (2).-“A través de mi estrategia de Actividades lúdicas puedo llegar más al estudiante de manera tal que al proponer los juegos se motivan y pueden aprender a esperar los turnos, dialogamos con ellos para explicar las reglas del juego siendo la principal la espera de turnos. Los estudiantes Mariana, Romina y Juan con apoyo de la docente quien está monitoreando contantemente pudieron esperar para pasar sobre las huellas de diversas texturas para tener como premio el jugar con la espuma sobre la colchoneta, actividad que disfrutaron mucho. D.C. (3).- Durante la sesión de “Juguemos a hacer dormir a la bebé” se observa se mantienen en el juego al manipular el material y participando uno a uno para seguir las indicaciones de la docente y usando adecuadamente el material, disfrutando de la actividad con respeto. La estudiante con TEA pudo tolerar la espera a pesar de que el material usado le llamaba la atención. Tos estuvieron expectantes a realizar la actividad. DC (4).- Durante la sesión de Aprendizaje:” Reconozco a mis amigos en sus fotos”, se evidenció que los estudiantes han logrado tolerar la espera en las actividades permanentes al colocar y	Se observa que los estudiantes mediante la estrategia de Actividades Lúdicas, a través de las mismas se impulsa el desarrollo mental del niño”, con las actividades lúdicas de manera consiente y divertida, el niño puede centrar su atención, concentrarse, expresarse, regular sus emociones, memorizar, etc. sin dificultad. Los niños construyen su aprendizaje y su realidad social y cultural que les rodea a partir de que juega con otros niños, y de esta manera amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social, aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP).	De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, permitiendo ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas,	La estrategia de Actividades Lúdicas bajo el enfoque de la teoría del Juego según Vigotsky, permitió desarrollar habilidades sociales en espera de turnos mejorando su aceptación dentro y fuera de la escuela siendo una parte importante de este trabajo el apoyo de la familia. Através del desarrollo de Actividades Lúdicas. los estudiantes mejoraron en la interacción con sus compañeros y por ende el trabajo diario mejoro a la hora de realizar las actividades de

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGO	INTERPRETACIÓNN TEÓRICA.	ANÁLISIS DE LOS CONTENIDOS	CONCLUSIONES
		reconociendo su nombre y el de los demás. En el caso de Mariana , Leonel, Romina a pesar de que reniegan por no ser los primeros para la realización de la actividad, Romina aún necesita ser guiada siempre por la docente.		comunicativas, expresivas, psicomotoras, etc	recreo,a la hora de higiene,la lonchera.
	Modelado	A través del modelado ellos están apoyados para la realización de las actividades, la docente realiza la actividad y el observa para copiar ciertos movimientos para la realización de actividades que fueron demostradas por la docente. En el caso del Diario de Campo (3), con respecto a mi estrategia de Modelado puedo hacer participar a tos estudiantes y que sigan un modelo de acuerdo a lo propuesto por la docente, Todos los estudiantes disfrutan del juego asumiendo diversos roles. En el caso de Mariana, Leonel, en este momento ya están asumiendo pequeñas tareas dentro del aula. En el DC (2), se evidencia básicamente la subcategoría ya que al término de la sesión "Mariana salió de la piscina al lado de la docente quien modela la actividad, se para saliendo del agua de la piscina mirando a la docente, luego sin esperar sale, pero al darse cuenta regresa y se para junto a la docente, luego sale, se coloca la toalla y se pone sus sandalias para ir al baño y cambiar su ropa mojada".	de la observación pueden llegar a imitar un modelo dado siguiendo los diferentes pasos del modelado Atención, Reproducción y motivación también haciendo uso de los diferentes tipos de modelado, modelado simbólico audiovisual e imágenes y el modelado vivo. Según Bandura llamo a este fenómeno aprendizaje por observación o modelado teniendo una teoría social de aprendizaje, mediante la cual el ser humano puede llegar a interiorizar aprendizajes, destrezas y conductas ejecutando actividades de manera práctica.	Mediante la teoría social cognitivo de aprendizaje de la observación e imitación o modelado de Bandura se pudo obtener muchos logras en los estudiantes en su aprendizaje siguiendo los pasos del modelado de la atención, reproducción y de la motivación haciendo uso del modelado vivo logrando en ellos el desarrollo de habilidades sociales D/C (2), D/C (3), D/C (4), D/C	Los estudiantes aprendieron en base a los modelos brindados que se reflejaron en la espera de turnos, en su interacción, sus conductas mejoraron. Asimismo los estudiantes desarrollaron y adquirieron habilidades como,saludar,esperar su turno,tener tolerancia a cambios de actividades los cuales le servirán para su vida y podrán desenvolverse mejor en sus hogares.

5.1.2 Análisis de la encuesta a los padres de familia. En el proceso de esta investigación la opinion de los padres de familia importa, es por eso que se elaboró una encuesta de carácter anónimo, las preguntas estuvieron relacionadas a las dos subcategories aplicadas durante la misma, lo cual nos dió como resultado esta información:

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
Estrategias de enseñanza	Actividades lúdicas	<u>Ítem 1</u> La mayoría de los padres de familia es decir el 80% considera que su hijo(a) disfruta del juego en su compañía , el 20% considera que no disfruta porque no le interesa <u>Ítem 2</u> Los padres de familia en un 70% refiere que su hijo (a) sigue las reglas del juego y un 30 % responde que su hijo(a) no lo hace. <u>Ítem 3</u> Los padres de familia, manifiesta que un 70% Su hijo(a) tolera espera de su turno durante las situaciones de juego y un 25% no espera. <u>Ítem 4</u> El 90% de los padres de familia encuestados responden que a su hijo(a) le gusta interactuar con otros niños durante el juego y el 10% consideran que les gusta jugar solos.	Al aplicar la encuesta a los padres de familia se evidenció que la estrategia de actividades lúdicas ha sido favorable para sus hijos ya que ha fortalecido las habilidades sociales en espera de turnos siendo la misma de mucha motivación para ellos ; mencionan que el juego es importante durante el desarrollo de habilidades sociales y que los ha hecho más tolerantes a la espera siendo estas conductas parte de la aceptación en los grupos sociales.	Los padres de familia manifiestan que la estrategia de actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en espera de turnos es interesante para sus hijos ya que a través de las actividades lúdicas sus hijos se motivan y despierta el interés para participar de manera ordenada. Se puede concluir que la participación de los padres en el desarrollo de la propuesta es super importante para reforzar en los diferentes contextos y sus hijos sean aceptados en cualquier grupo.

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
	Modelado	<u>Ítem 5</u> Un 70% de los padres de familia manifiestan que su hijo(a) presta atención cuando se le explica el juego, un 30% respondieron que no presta atención. <u>Ítem 6</u> En un 80% padres de familia consideran que su hijo(a) sigue las indicaciones durante el juego y un 20% manifiestan que no siguen las indicaciones dadas por ellos.. <u>Ítem 7.</u> Un 90% de los padres encuestados manifiestan que su hijo(a) imita lo que ellos hacen durante el juego y un 10% manifiesta que en ocasiones. <u>Ítem 8</u> En un 80% padres de familia consideran que su hijo(a) participa del juego con ellos y un 20% manifiestan que no participan. <u>Ítem 9</u> Los padres de familia en un 80% refiere que su hijo (a) ha mejorado en sus habilidades sociales y un 20 % responde que su hijo(a) noha mejorado.	Dadas las respuestas de los padres se puede deducir que a través del modelado sus hijos desarrollan la atención y construyen su propio aprendizaje haciendo la trasferencia y la generalización del aprendizaje conocimiento ellos Transfieren lo aprendido a diversos contextos demostrando habilidades sociales en espera de turnos.	Los padres de familia consideran que mediante la estrategia del modelado y al realizarlos en forma vivencial es han fortalecido en sus hijos en las habilidades de autonomía personal en las actividades como la organización de la mesa y otras actividades del hogar.

5.1.3 Análisis de los datos del acompañamiento pedagógico

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA.	CONCLUSIONES.
Estrategias De enseñanza	Actividades Lúdicas	La docente muestra a los niños una sábana y demuestra ella el juego al realizar, la docente realiza el modelado de cómo jugar con la sábana cubriéndose la cara y de acuerdo a lo demostrado, los niños observan y ejecutan la actividad por sí solos y en algunos casos con apoyo físico y verbal como el caso de los estudiantes con mayor severidad, la docente lo coge de la mano y lo apoya para que realice la actividad DCN°12-10-2017 La docente muestra una muñeca y pregunta ¿Qué es? enfatizando a que nombren la muñeca, ella propicia a que nombren la muñeca, ella propicia a que manipulen la muñeca, la acaricien..... DCN° 12-10-2017. La docente hace entrega de la pelota para que se paseen al ritmo de la canción.... DCN°06-11-2017	Según los autores :Uzgiris y Hunt. El juego, además de aportar al niño placer y momentos de distracción es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en muchos ámbitos de la vida. La participante orienta y monitorea a los estudiantes en las actividades lúdicas. Se pretende obtener de los estudiantes respuestas en habilidades sociales en la espera de turnos.	La participante lleva al contexto real las situaciones que plantea en las sesiones de aprendizaje en el momento del juego. Llegó a aplicar las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza obteniendo resultados favorables con los estudiantes a su cargo para desarrollar habilidades sociales en la espera de turnos.
	Modelado	La docente entona la canción a dormir, conforme van cantando coloca la muñeca sobre la cama haciéndole dormir, luego solicita que cada estudiante haga dormir a la muñeca, los estudiantes lo hacen acostando a la muñeca sobre la cama DCN°12-10-2017	Comier define el modelado como el proceso de aprendizaje observacional, donde la conducta de un individuo o grupo, el modelo actúa como estímulo para los pensamientos, actitudes o conducta de otro individuo o grupo que observa la ejecución del modelo. La profesora orienta y monitorea a los estudiantes en el modelado a que los estudiantes participen de la actividad del juego esperando su turno.	La profesora lleva al contexto real, las situaciones que plantea en las sesiones de aprendizaje, llegando a aplicar el modelado como estrategia de enseñanza obteniendo resultados favorables con los estudiantes a su cargo para desarrollar habilidades sociales en la espera de su turno.

5.2 Triangulación

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	CONCLUSIONES DE ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS	CONCLUSIONES
		INVESTIGADOR	ACOMPAÑANTE	PADRES DE FAMILIA		
Estrategias de enseñanza	Actividades Lúdicas	La estrategia de Actividades Lúdicas bajo el enfoque Ecológico Social permitió desarrollar en los estudiantes Habilidades Sociales en Espera de Turnos de manera que pueden actuar adecuadamente en un grupo social y la interacción en grupo siguiendo las reglas sociales. A través de esta estrategia los estudiantes aprendieron a esperar teniendo en cuenta que entre sus conductas esta la intolerancia a la espera. A través de la aplicación de esta estrategia se han desarrollado indirectamente habilidades comunicativas, se les ha motivado constantemente mejorando así la disposición para el trabajo	La participante tal como se evidencia en sus diarios de campo aplicó en las diferentes sesiones de aprendizaje estrategias de actividades lúdicas lo que permite afianzar en los estudiantes las Habilidades Sociales en Espera de Turnos habilidad que se va corroborando progresivamente y generalizando en las actividades que se proponen. La participante viene anizando en los estudiantes las habilidades sociales a través del modelado lo cual se evidencia en sus diferentes sesiones lo que afianza en los estudiantes el desarrollo de habilidades sociales El empleo del modelado como estrategia de enseñanza permitió que los estudiantes a través de la observación y la repetición de lo que observan logren afianzar sus aprendizajes significativos y funcionales	La estrategia de Actividades Lúdicas bajo el enfoque Ecológico-Social ha generado mejoras en su conducta y el desarrollo de Habilidades Sociales en espera de turnos como base para el desenvolvimiento en un grupo social a través de la interacción con los demás. Los padres de familia manifestaron que la propuesta pedagógica incrementó la interacción con ellos y sus hijos dado que a través de esta estrategia mejoraron la comunicación y descubrir que el jugar con ellos mejora su conducta que anodía manejar.	La docente investigadora, los padres de familia y la acompañante coinciden que la docente aplicó la estrategia de Actividades Lúdicas como una forma de desarrollar Habilidades Sociales en espera de turnos como estrategia de enseñanza así como también logro otras habilidades de comunicación, aprendieron a socializarse y a interactuar en grupo. La docente investigadora, los padres de familia y la acompañante coinciden que la docente aplicó el modelado como estrategia de enseñanza logrando desarrollar las habilidades sociales en espera de turnos así como también logro otras habilidades, de comunicación, aprendieron a socializarse, mejoraron su conducta.	La aplicación de la estrategia de enseñanza Actividades Lúdicas, se puede evidenciar que nuestros estudiantes adquieren otras habilidades como: de comunicación, compañerismo, así como también mejora su conducta. aa

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	CONCLUSIONES DE ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS	CONCLUSIONES
		INVESTIGADOR	ACOMPAÑANTE	PADRES DE FAMILIA		
	Modelado	Haciendo uso de modelado vivo y simbólico y siguiendo los pasos adecuados del modelado: atención, reproducción y motivación. También se puede evidenciar que los estudiantes mejoro su comunicación, aprendieron a socializarse, mejoro el compañerismo entre ellos, bajo la estrategia del modela me permitió mejorar mi practica pedagogía.	La participante viene anizando en los estudiantes Las habilidades sociales a través del modelado lo cual se evidencia en sus diferentes sesiones lo que afianza en los estudiantes el desarrollo de habilidades sociales El empleo del modelado como estrategia de enseñanza permitio que los estudiantes a traves de la observacion y la repetición de lo que observan logren afianzar sus aprendizajes significativos y funcionales.			La aplicación de la estrategia de enseñanza del modelado ,permite el desarrollo de las Habilidades Sociales en espera de Turnos en nuestros estudiantes logrando mejorar conductas adecuadas durante la interacción en grupo y desarrollan conductas adecuadas.

6. Difusión de los resultados

6.1 Matriz de difusión

6.1.1 Reflexión sobre la práctica pedagógica antes y después.

6.1.1.1 Análisis de la planificación de las sesiones de aprendizaje.

CAMPO DE ACCIÓN	MIS SESIONES ANTES	MIS SESIONES DESPUÉS	CONCLUSIONES
Planificación	Antes, en las sesiones de aprendizaje no se tomaba en cuenta los procesos pedagógicos ni cognitivos, se planificaba de manera empírica sin sustento teórico, no seguían una secuencia, las mismas se planificaban de forma homogénea sin tomar en cuenta las características individuales de los estudiantes, las estrategias que se empleaban eran inadecuadas.	Ahora, para planificar las sesiones primero se toman en cuenta la secuencialidad de los procesos pedagógicos y los procesos cognitivos , Ahora el sustento teórico es la base para esta planificación pensada en que cada uno de los estudiantes construya su propio aprendizaje respetando su estilo y ritmo.se considera la participación e interacción entre los estudiantes y el docente, se consideran las actividades lúdicas y el modelado como estrategias de construcción del aprendizaje considerando las características y necesidades individuales de cada estudiante, además son más ordenadas porque ya se toman en cuenta.	La planificación de una sesión de aprendizaje debe tener en cuenta los procesos pedagógicos para que el aprendizaje sean significativos en los estudiantes, debe precisar cuál es el propósito de la sesión, los indicadores deben ser individualizados, debe tenerse en cuenta las características y necesidades, el estilo de aprendizaje de cada estudiantes, además estrategias de actividades lúdicas y modelado en el cómo se realizan los aprendizajes,. debe tener cuenta:

6.1.1.2 Análisis de la implementación de los recursos y materiales.

CAMPO DE ACCIÓN	MIS SESIONES ANTES	MIS SESIONES DESPUES	CONCLUSIONES
Implementación	Antes la implementación de recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje era inadecuada porque no se tomaba en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes, las actividades lúdicas no se trabajaba como una estrategia de la construcción de aprendizaje. Asimismo, no se relacionaba las estrategias de modelado como base para la enseñanza y actividades planificadas sin tener los materiales necesarios	Ahora la implementación de materiales en cada sesión de aprendizaje se trabaja con los materiales adecuados de acuerdo a la propuesta de actividades lúdicas apoyados en el modelado. Asimismo, se considera los recursos y materiales según las necesidades individuales de cada estudiante.	La implementación de recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje responde a las necesidades de los estudiantes, relacionándose a las estrategias de actividades, así como las actividades de acuerdo a los contextos en las que se desarrolla la propuesta para obtener aprendizaje que le favorezcan en su aprendizaje.

6.1.1.3 Análisis de la práctica pedagógica.

CAMPO DE ACCIÓN	MIS SESIONES ANTES	MIS SESIONES DESPUES	CONCLUSIONES
Ejecución	Antes el desarrollo de las sesiones de aprendizaje era monótono, se limitaba solo a desarrollar actividades de manera implícita, en oportunidades no llegaba a cumplir con lo. Eran estudiantes pasivos, esperaban que la docente les dijera que hacer, los materiales servían solo para entretener no tenían un objetivo, no cumplían su función. Es más, no promovía el desarrollo de habilidades ya que las estrategias que se ejecutaba no tenían un sustento teórico.	En la actualidad el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, se cumple con lo programado, y cada una de esta parte de un propósito. La estrategia de enseñanza de actividades lúdicas apoyado en el modelado permite promover adecuadamente el desarrollo de habilidades Sociales en espera de turnos.	La ejecución de la estrategia de enseñanza de actividades lúdicas apoyado en el modelado, permitirá a los estudiantes logros significativos.

Lecciones aprendidas

- Diseñar sesiones de aprendizaje incorporando la estrategia de actividades lúdicas utilizando contextos reales y actividades significativas.
- Diseñar las sesiones de aprendizaje respetando los procesos pedagógicos y cognitivos.
- Diseñar sesiones de aprendizaje respetando las características individuales de los estudiantes.
- Implementar con materiales y recursos adaptados las sesiones de aprendizaje evidenciando las características de los estudiantes.
- Implementar con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje dándole una función específica a cada uno de los mismos
- Aplicar las sesiones de aprendizaje a través de un modelo.
- indicadores de evaluación individualizados teniendo en cuenta las características de los estudiantes, además de los estilos y ritmos de aprendizaje.
- Tomar en cuenta un sustento teórico al momento de la ejecución de las sesiones.
- Promover el uso de la estrategia de actividades lúdicas y modelado al momento de la ejecución de las sesiones.

Conclusiones

- Elaborar instrumentos de evaluación adecuados teniendo en cuenta las características y necesidades de los estudiantes a través de indicadores jerarquizados
- Identificar mis debilidades y fortalezas a través de la recurrencia de los diarios de campo.
- Seleccionar materiales teniendo en cuenta las características de los estudiantes.
- Tomar decisiones pertinentes para el desarrollo de la planificación siguiendo la secuencia de procesos pedagógicos y cognitivos.

Referencias

- Arancibia, V. Herrera P y Strasser L (1999) *Psicología de la Educación* 2da Edición alfa omega.
- Alsop, L. (2000) *Un Manual de Recursos para Comprender e interactuar con infantes y niños pre escolares con Sordo Ceguera*. Department of Communicative Disorders Utah State University Logan.
- Recuperado de:
<http://www.mendoza.edu.ar/wp-content/uploads/2018/04/manual-de-recursos.pdf>
- Agusti, Javier (1997) *La Educación de los alumnos con necesidades educativas especiales graves y permanentes*. Documento de colección N°7.
- Camacho, H. (2002) *Evaluación Funcional de la Comunicación*. Documento traducido y adaptado Costa Rica, pp.10
- Camacho, Elizabeth (2001) *Desarrollo Neurolingüístico del Lenguaje*, pp. 34
- Carbajal, S. (2000). *Manual Para Facilitar El Paso Desde Un Nivel Pre Simbólico Hacia Uno Simbólico En Estudiantes Sordo ciegos Y Multiimpedidos*. Educational
- Neri, M. (2004) *La comunicación simbólica en la persona sordociega y/o con necesidades múltiples*. Socieven
- Recuperado de:
<http://www.socieven.org/Content/biblio/Comunicaci%C3%B3n%20Simb%C3%B3lica.pdf>
- Cool, C.(1997) *¿Qué es el Constructivismo?*. Editorial Magisterio del Rio de la Plata Buenos Aires.

- Díaz, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.
- García, J.; Pérez & Berrueto, (2000) *Discapacidad Intelectual: Desarrollo, comunicación e intervención*. Madrid: C.E.P.E
- Hernández, Gabriela (2004) *Estrategias didácticas para favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas y la integración educativa de alumnos con necesidades educativas especiales*, pp. 18
- Tolima (2015) *Pedagogía Infantil Ibagué*. Tesis de licenciatura. Universidad del Tolima.

Apéndices

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

TÍTULO : "Mi Mascota me gusta"
FECHA : 08 de noviembre del 2016
PROPÓSITO : "Que los estudiantes modelen con su mascota y la describan de Acuerdo a sus posibilidades con ayuda".
PROFESORA : Rosa Guiliiana Talledo Arámbulo
APRENDIZAJES ESPERADO

A	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUM.
C Y A	Explica el mundo físico basado en conocimiento científico.	Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente.	Maricielo, menciona algunas características y necesidades de los seres vivos. Fabián, Luis y Daniel. - señalo alguna característica de los seres vivos. Gel, Rosa, Romina, señala y/o sonríen algunas características de los seres vivos.	LISTA DE COTEJO
C	Se expresa oralmente.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Fabiano y Luis comunican su agrado y desagrado con lenguaje gestual. Rosa, Romina, Daniel comunican agrado y/o desagrado utilizando sonidos vocálicos. Maricielo comunica su agrado y desagrado de acuerdo a sus posibilidades.	OBSERVACIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Juego libre en los sectores	Planificación. - A los niños y niñas se les recuerda las normas de convivencia y elige el sector para jugar. Organización. - Organizan su juego con quien y como quieren jugar. Ejecución. - Juegan libremente en los sectores elegidos de acuerdo a lo que han pensado jugar. Orden. - Al cantar la docente los niños guardan los juguetes. Socialización. - Los niños sentados en un semicírculo cuentan a que jugaron como se sintieron y que pasó en el transcurso del juego. Representación.- se expresa a través del modelado, pintado, dibujo, collage.	Ladrillos Bloques, cajas, carros pelotas muñecas Hojas témpera plastilina goma	
Actividades permanentes	Saludo: cantando rezan (alabanza y cantan), asistencia calendario, tiempo lectura de los normas de convivencia.	Carteles de aula	
INICIO	Los niños todos atentos escuchan a su profesora sobre lo que van hacer niños hoy día van a modelar con su mascota que han traído les gustó la idea. Niños díganme en casa ustedes tienen algún animalito que mascota de acuerdo a sus respuestas le preguntaremos el nombre e intentaran pronunciar de acuerdo a sus posibilidades. Luego iniciamos el desfile de mascotas se anuncia al niño y a su mascota la profesora le preguntará su descripción el niño señalar y/o o tocará o un sí o no una vez terminado se les aplaude y se les coloca una estrella en su frente se les pinta el plato es una mascota (sí o no).	Gato Pollos Perro Pato Cintas Stiker	

MOMENTO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
DESARROLLO	Luego los niños pintaran un animalito de acuerdo a su mascota que trajeron y la adornan. La profesora les conversa acerca de la mascota que hay que cuidarlos, alimentándolos, bañándolas ya que ellas generen mucho a sus amigos por haberlos elegidos luego les daré tarjetas de animales para que entre ella reconozcan sus mascotas.	Hojas trabajos figuras animales témperas papelote tarjetas	
CIERRE	Luego se les preguntará ¿Qué hicieron hay? ¿Con quién? ¿Cómo se llama?	Papelote Plumones	
ACTIVIDAD DE RUTINA	Los niños se lavarán las manos se secan, agradecen a Dios por los alimentos, cantan canción de los alimentos, degustan alimentos de (Qaliwarma). Se les propone a los niños hacer un dacte la pintura fuera de la figura de un animalito que tienen por mascota lo hacen individualmente luego se expone y sele elogia su esfuerzo se le coloca una carita feliz.	Agua, jabón. Arroz con atún avena con trigo Hoja trabajo figura témpera	
ACTIVIDAD DE SALIDA	Los niños se asean, se secan, se perfuman recogen su lonchera, se sienta a esperar a mami escuchando música.		

EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESTUDIANTES						
	Gael	Fabiano	Romina	Rosa	Gabriel	Daniel	Maricielo
Maricielo, menciona algunas características y necesidades de los seres vivos.	A	A	A	A	A	A	A
Fabián, Luis y Daniel. - señala algunas características de los seres vivos.	A	A	A	A	A	A	A
Gel, Rosa, Romina, señala y/o sonríen algunas características de los seres vivos.	A	A	A	A	A	A	A
Fabiano y Luis comunican su agrado y desagrado con lenguaje gestual.	A	A	A	A	A	A	A
Rosa, Romina, Daniel comunican agrado y/o desagrado utilizando sonidos vocálicos.	A	A	A	A	A	A	A
Maricielo comunica su agrado y desagrado de acuerdo a sus posibilidades.	A	A	A	A	A	A	A

COD	CODIFICACIÓN Y ANÁLISIS CATEGORIAL	CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA
	DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 01 REGIÓN: PIURA CEBE: CASTILLA INVESTIGADOR(A): Rosa Guiliana Talledo Arambulo FECHA: Lunes 08 Noviembre / 2016 HORA DE INICIO: 9.30am TÉRMINO: 10.130am ESTUDIANTES ASISTENTES: 7 (H) 4 (M) 3 DISCAPACIDAD: TEA – D.I SITUACIÓN SIGNIFICATIVA: “DISFRUTO DE MI MASCOTA” DESCRIPCIÓN:		
1	Se les presenta a los niños un perrito que trajo un niño	Estrategias de motivación:	Material Concreto
2	de otro salón, Romina (TEA) lo tocaba y se lo acercaba	1-5: Romina (TEA) lo tocaba y se lo acercaba para	
3	para olerlo, Daniel lo quería coger, pero no lo lograba	olerlo, Daniel lo quería coger, pero no lo lograba	
4	producía sonidos de emoción, Maricielo (DI) Rosita (DI)	producía sonidos de emoción,	Estrategias vivenciales.
5	Gael (DI) trataban de correr detrás del perrito y	Maricielo (DI) Rosita (DI) Gael (DI)	
6	sonreían, Fabiano (DI) lloraba y Gabriel (DI) se sonreía,	trataban de correr detrás del perrito y	
7	pero no lo miraba.	sonreían,	Estrategias Visuales
8	Mientras jugamos la profesora pregunta: ¿Qué es?	Fabiano (DI) lloraba y	
9	Romina (TEA) se corrió y el perrito corrió detrás de ella,	Gabriel (DI) se sonreía, pero no lo miraba.	
10	Daniel se desesperaba y lo señalaba, Fabiano (MD)		Estrategias Multisensoriales
11	hizo un gesto de desagrado en su cara porque		
12	acercamos al perrito a su cara, Luis Gabriel (MD) se		
13	agotó cuando sintió el perrito junto a su cara, Maricielo		
14	(RMM) lo cogía a cada momento y producía el sonido		
15	onomatopéyico, Rosita (RMM) lo seguía, pero sin		
16	cogerlo, Gael (RMM) miraba cogido de mi mano, no		
17	hubo respuesta a mi pregunta.		
18	Preguntamos: ¿el perrito tiene plumas? ¿Le pego al		
19	perro? ¿El perro tiene pico? Salimos al patio para		
20	pasear al perro, Romina (TEA) con ayuda pasea al		
21	perro, Gael (RMM) no quiso pasearlo, Maricielo (RMM)		
22	estaba feliz de pasearlo, Fabiano (MD) esbozaba una		
23	sonrisa y luego lloró, Luis Gabriel (MD) lloriqueaba		
24	agitado.		
25	Entramos al salón y dejamos al perrito en el patio para		
26	que descansen, nos sentamos en la alfombra para		
27	enseñarles las fotos que han traído previamente las		
28	mamis, Fabiano (DI) Gabriel (DI) no les interesó las		
29	fotos ya que ni las miraron. Gael (DI) renegó cuando la		
30	observó y escondió su cara, Maricielo (RMM) Rosita		
31	(RMM) cogían las fotos para miraras, Romina (TEA)		
32	deambulaba por el aula, cuando las fotos estaban		
33	pegadas en la pizarra se acercó y olía las mismas		
34	Elaboran un panel donde pegan las fotos que han		
35	traído y salimos a pegar el panel afuera en la pared		
36	para que todos vean que tenemos una mascota,		
37	Romina (TEA) necesitó que la tomen de la mano para		
38	pegar la foto, Gael (RMM) renegando se paró con		
39	instigación y pegó la foto, Rosita (RMM) participa con		
40	agrado, Daniel (MD) con apoyo pegó la foto, Fabiano		
41	(MD) lo acercamos al panel y se le apoyó para pegar		
42	la foto y a Luis Gabriel MD) participó con una sonrisa.		
43	Ada niño señaló su mascota reconociendo que ellos		
44	tienen una mascota, aplaudieron.		
45	Reconocemos a los animalitos que aparecen en las		
46	fotos, Rosita (DI) Maricielo (DI) disfrutan de mirar las		
47	fotos Gael (DI) mira de lejos molesto, Romina (TEA)		
48	no le interesa y se va a coger una revista para echarse		
49	a la boca, Fabiano (MD) y a Luis Gabriel (MD) no le		
50	interesó la actividad.		
5			

COD	CODIFICACIÓN Y ANÁLISIS CATEGORIAL	CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA
52 53 54 55 56	Cada uno miró para reconocer y señalar su mascota. Romina (TEA) no le interesó, se paró y se fue, Rosita (RMM) tomó la tarjeta y la alcanzó, Maricielo (RMM) la trajo, Fabiano (MD) se rie a carcajadas, Luis Gabriel (MD) se hizo el dormido, Daniel (MD) fue indiferente volteó hacia otro lado	pizarra se acercó y olía las mismas.	
REFLEXIÓN CRÍTICA: El material didáctico debe ser real para despertar el interés. Realizar la técnica aproximaciones sucesivas para evitar temores en los niños. Debemos evidenciar los procesos pedagógicos en la sesión.			
INTERVENCIÓN: Se debe solicitar que las madres hagan un trabajo colaborativo en las actividades para que el aprendizaje se más vivencial, dando a conocer las mismas. Reforzar la conducta de los niños dentro y fuera del aula incluyendo a los Padres en esta tarea. Las sesiones deben evidenciar los procesos pedagógicos.			
 Rosa Guiliana Talledo Arámbulo Participante			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO : "Manipulamos materiales con diferente textura"
FECHA : 10 de noviembre del 2016
PROPÓSITO : Que los estudiantes manipulen materiales con diferente textura.
PROFESORA : Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
APRENDIZAJES ESPERADO

A	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	INDICADOR ADAPTADO
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimientos localización.	Matematiza situación.	Explora y reconoce objetos de su entorno escolar disfruta al manipular diferentes texturas.
C	Comprende textos orales.	Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción ora.	Responde con lenguaje corporal, gestual mirando, sonrisa vocálicos, palabra de acuerdo a sus posibilidades.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACTIVIDADES ESTRATEGIAS	APOYOS INDIVIDUALES	MATERIALES
RUTINA 30M.	Actividades permanentes se inició la actividad saludo entona alabanza para estudiar asistencia, calendario, tiempo.	Fabiano Gabriel Daniel requieren de una silla de rueda.	Pandereta Carteles
INICIO 30 MIN.	Se inició la sesión dando a conocer que manipulamos materiales de diferentes texturas para ello deben respetar las normas de convivencia y a los compañeros del aula para realizar las actividades propuestas. Les presentaré un álbum de textura cantando "Mi cuerpo que es lo que toca y siente", mientras se canta manipulen el álbum una vez terminando comentamos lo cantado haciéndolo de acuerdo a sus posibilidades. Para ello formularé las siguientes preguntas ¿Alguna vez han jugado con estos materiales? ¿Cómo quien jugaron? Esperamos que nos respondan de acuerdo a sus posibilidades comunicativas.	Fabiano Gabriel y Daniel Requiere apoyo permanente de un adulto	Lija Espuma Arena Esponja y semillas

MOMENTO PEDAGÓGICO	ACTIVIDADES ESTRATEGIAS	APOYOS INDIVIDUALES	MATERIALES
DESARROLLO 30M.	Al explorar y manipular el material presentado el niño comunica de acuerdo a sus posibilidades comunicativas se continúa cantando, luego se les propone a los niños con sus manos rasguen espuma y la peguen dentro de la figura patito, así mismo otros niños pegan lenteja con un tazón luego comparan las texturas lo hará uno por uno, podrá manipular y compas si me atan los niños ¿Qué debo hacer para lograrlo? De acuerdo a sus posibilidades.	Fabiana y Gabriel y Daniel realizan Apoyo del adulto	Lija, Esponja Arena, Espuma Semillas, Trabajo Goma Tarjetas
CIERRE 30 MIN.	Formularé las siguientes interrogantes. ¿Qué conocí hoy día? ¿Qué manipulé? ¿Qué sentí al tocarlo?		
RUTINA 60 MINUTOS	Actividades de higiene, control de esfínteres, lavado de manos, cantamos alabanza para agradecer a Dios por los alimentos comen sus alimentos. Actividades de alimentación se mantienen sentadas cuando beben sin derramar, comen los alimentos evitando derramar, uso de individual limpia la mesa, bota la basura al tachó. Recreo actividades dirigidos de recreación. Actividades de aseo, lavado de mano (imágenes secuenciados) después de recreo control de esfínteres.		Útiles de aseo personal
MOMENTO PEDAGÓGICO 60 M. RUTINAS 30 MIN.	ESTIMULACIÓN DE LENGUAJE Practicaremos previos lenguales labiales, a través de imágenes, y canciones para ejecutar los momentos varios hacer bochinche. Psicomotricidad: Los estudiantes realizaran actividades psicomotrices reforzamos la noción espacial adelante otros arriba abajo cerca lejos. Actividades de orden y limpieza. Se realiza el arreglo de aula. Limpiar mesa, sillas orden de juguetes. Actividades de salida y despedida (cuidado personal) y recojo de mochila esperan a mami sentados y escuchan música.	Fabiano Requiere de desplacen en silla de ruedas Niños Mesas, Sillas Franela, Agua Ace. Juguetes Mochilas	C.D. Espejo Imágenes Grab. CD Espejo

EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESTUDIANTES						
	Gael	Fabiano	Romina	Rosa	Gabriel	Daniel	Maricielo
Explora y reconoce objetos de su entorno escolar disfruta al manipular diferentes texturas.	A	A	A	A	A	A	A
Responde con lenguaje corporal, gestual mirando, sonrisa vocálicos, palabra de acuerdo a sus posibilidades.	A	A	A	A	A	A	A

COD.	CODIFICACIÓN Y ANÁLISIS CATEGORIAL	CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA
	DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 02 REGIÓN: Piura CEBE: Castilla INVESTIGADOR(A): Rosa Guiliana Talledo Arambulo FECHA: 10 noviembre 2016. HORA DE INICIO: 9.30 am. HORA DE TÉRMINO: 11.00 am AULA: INICIAL. ESTUDIANTES ASISTENTES: 4(H) 3 (M) DISCAPACIDAD: TEA - DI SITUACIÓN SIGNIFICATIVA: "Manipulamos diferentes texturas en diferentes elementos". DESCRIPCIÓN: 1 Se les muestra una caja de color rojo, selas entregamos 2 acada uno de los estudiantes para que escuchen el 3 ruido que se produce al agitar la caja., preguntamos 4 Qué será?; Daniel (DI) coge con produciendo sonidos 5 gutlas), Romina(TEA)coge la caja y la jala, Rosita (DI) 6 intenta jalonear a Romina (TEA), Gael (DI) estaba 7 enojado y Maricielo (DI) quería coger la caja cada vez 8 que la agitaba y producía sonido, Fabiano (MD) 9 levantaba la vista y sonreía, Gabriel (MD) sonreía, pero 10 no miraba; 11 A Romina (TEA) se le invita para que destape la caja, 12 coge con rapidez un element (lija) para sacudirlo frente 13 a su cara y seguidamente echárselo a la boca, le quito 14 y me miró, luego se sentó en la alfombra, le enseñó las 15 texturas y pregunto: ¿Qué es esto? Romina (TEA) me 16 mira y se fue corriendo hacia la puerta, Daniel (MD) 17 recibe y se lo lleva a la boca, Maricielo (RMM) trata de 18 abrir las bositas, Fabiano (MD) retiró sus manos cuando 19 sintió la textura, Gabriel (MD) trato de coger, pero lo 20 soltó inmediatamente, Rosita (RMM) lo olió, no 21 responden a la pregunta. 22 Echamos todo en la alfombra, todos se sientan en esta, 23 Daniel(DI) cogió sin mirar una esponja la cual la arroja 24 sin que despierte el interés, Maricielo (DI) cogió la 25 bolsita y sola echa los granos en la fuente, Fabiano 26 (MD) no tolerò la de harina y saco el brazo con fuerza, 27 Gabriel (MD) recibió con agrado la espuma y sacudió 28 su mano, Rosita (RMM) manipulaba los materiales. 29 Se entrega a Romina (TEA) maderita en una fuente se 30 le coge la mano para destra lo que debe hacer pero 31 lloriqueaba, a Fabiano (DI) se le acerca la fuente con 32 harina para que la manipulara pero retire sus manos 33 hacia atras y se puso espástico,, a Gabriel (DI) se le 34 echo un poco de espuma y al manipularla se agitó, a 35 Maricielo (DI)se e dió una botella y echo granos uno a 36 uno, Rosita (DI) intent echar los granos y Gael (DI) se 37 le entregan botellas para que echen granos al ver que 38 no lo hacía se le ayudó con la técnica del Van Dijk, a 39 Daniel(DI) se le da el gel y empieza a pedir mediante 40 gritos que se le ayude a sacarlo de sus manos. 41 Daniel (DI)no quiso frotar en el Korespum que se 42 extendió y tiró la tina renegando. Romina (TEA) 43 abandon la actividad con rapidez yendo hacia las 44 revistas pra morderlas y comerse un pedazo de papel, 45 Rosita (RMM) trata de echar las bolitas de la botella en 46 la alfombra, Gaél (RMM) me mira 47 A cada niño se le refuerza el nombre de cada textura, a 48 Fabiano y Gabriel(MD) se les hizo que sintieran la 49 textura del material con mucho apoyo recordando lo 50 antes trabajado, pero sacaron sus manos.	Estrategias Motivacionales: (5-8): Gael (DI) estaba enojado y Maricielo (DI) quería coger la caja cada vez que la agitaba y producía sonido, Fabiano (MD) levantaba la vista y sonreía, Gabriel (MD) sonreía, pero no miraba; A Romina (TEA) se le invita para que destape la caja, Estrategias de Enseñanza: 8-12 Daniel(DI) cogió sin mirar una esponja la cual la arrojo, Maricielo (DI) cogió la bolsita, Fabiano (MD) no tolerò que se le de harina y saco el brazo con fuerza, Gabriel (MD) recibió con agrado la espuma que se le echo en sus manos y con miedo manipulo 30-33: Estrategias de Enseñanza: Daniel (DI) no quiso frotar en el Korespum. Romina (TEA) abandonó y fue	Estímulos Visuales Anticipación Estrategias vivenciales Estrategias Multisensoriales.

COD.	CODIFICACIÓN Y ANÁLISIS CATEGORIAL	CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA
51 52 53 54 55 56	Romina (TEA) cuando se le presenta la lija y un pincel para saber con qué trabajó se fue hacia otro lado, Rosita (RMM) miró y cogió los 2, Gael (RMM) cogió el otro material y escondió su cara echándose sobre la mesa, a Fabiano (MD) y Gabriel (MD) se les acerca los materiales, pero no les interesó.	hacia las revistas para morderlas y comerse el papel,	
REFLEXIÓN CRÍTICA: Los niños participaron, pero su tolerancia a la tarea fue poca. La atención se centraliza en una sola niña. Se extendió mucho el tiempo y los niños perdieron el interés. No se les permitió manipular el material mucho tiempo por miedo a que se lo coman.			
INTERVENCIÓN: Crear un estímulo en base a lo que le gusta para ampliar el tiempo para sentarse a la niña. Atender las necesidades de los niños en su totalidad. Ser breve en la motivación. Manipular el material de manera individualizada.			
 Rosa Guiliana Talledo Arámbulo Participante			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1. **Nombre de la sesión** : “Nos saludamos con alegría”
2. **Propósito de la sesión** : Que los estudiantes desarrollen habilidades sociales en espera de turnos a través de actividades de saludo.
3. **Grado y sección** : Inicial
4. **Fecha de ejecución** : 06 Julio 2017.
5. **Duración** : 60 minutos
6. **Áreas integradas** : Personal Social – Comunicación
7. **Nombre del docente** : Rosa Guiliiana Talledo Arambulo.
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Recibiré al llegar al aula, les indicaré que coloquen sus mochilas en los espacios establecidos y se ubiquen en sus lugares respectivos. Cantaré con alegría la canción de bienvenida y saludaré a los estudiantes, luego los invitaré a sentarse en el semicírculo, preguntaré ¿Quién vino hoy? Cogeré la mano de un estudiante y lo acercaré a sus compañeros y estimularé a decir su nombre, los apoyaré para que realicen la acción de saludo (dando la mano y con un abrazo), resaltaré diciendo. “que debemos saludarnos todos los días”.	Elías, Luis G., Fabiano: requiere de apoyo físico para realizar las actividades. Gael, Daniel: necesitan guiarlos para cumplir con las actividades.	Panderetas Estante Imagen de Jesús Plumones Pizarra
Desarrollo: Seguidamente enseñaré la foto de un estudiante solicitaré a un compañero que lo señale, se le entregará su foto para que se la coloque en su pecho. Luego llamaré a cada estudiante para que pegue su foto en la asistencia. Inmediatamente enseñaré la secuencia de lo que se trabajará el día de hoy, sacaré la pandereta y preguntaré a cada uno: ¿Qué es esto? Se esperará su respuesta y brindará el apoyo necesario, se mostrarán los siguientes elementos: el rosario, las galletas, la leche, el globo, la cuchara, el jabón, así mismo se les recordará “que debemos esperar turnos” con el apoyo de tarjetas con imágenes de ellos.	Elías, Luis G., Fabiano: requiere de apoyo físico para realizar las actividades. Gael, Daniel: necesitan guiarlos para cumplir con las actividades.	Imágenes Fotos Carteles, Caja De Soplo Burbujero
Cierre: A continuación organizaré a los estudiantes para la hora de salida. Ejecutaré un momento de masajes y juegos de soplo con cajas y burbujeros. Al momento que vayan llegando las familias se les explicará lo trabajado en clases para solicitarles que ellos refuercen en casa siguiendo las recomendaciones. Finalmente realizaré el registro de la evaluación.		Fotografías Tarjetero de asistencia

9.Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES				
		Gael	Elías	Luis G.	Daniel	Fabiano
Personal Social	Coge su foto de acuerdo a sus posibilidades.	A	A	A	A	A
	Señala la imagen que le corresponde a su rostro.	A	A	A	A	A
	Identifica a su compañero en una foto con apoyo de la docente.	A	A	A	A	A
	Saluda a sus compañeros con apoyo de la docente.	A	A	A	A	A
Comunicacion	Expresa sus emociones de manera verbal.	A	A	A	A	A
	Expresa sus emociones mediante gestos.	A	A	A	A	A
	Expresa sus emociones mediante movimientos corporales.	A	A	A	A	A
Educacion Fisica	Imita los movimientos que realiza la docente de acuerdo a sus posibilidades.	A	A	A	A	A
	Realiza movimientos en un espacio determinado con apoyo de la docente.	A	A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Deyvis, Mariana, Juan.
B	Rosita, Romina, Leonel.
C	Allison

10. Bibliografía:

- MINEDU: Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular

DIARIO DE CAMPO N° 03

REGIÓN : Piura
CEBE : Castilla
INVESTIGADOR(A) : Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
FECHA : 06 de Julio del 2017
HORA DE INICIO : 9.30am
HORA DE TÉRMINO : 10.130am
ESTUDIANTESASISTENTES : 3 (H) -- (M)
DISCAPACIDAD : Multidiscapacidad
SITUACIÓN SIGNIFICATIVA : "Nos Saludamos con alegría".

DESCRIPCIÓN

Los estudiantes ingresan al aula, colocan las mochilas en los espacios establecidos por la docente y se ubican en sus lugares respectivos. Gael llega molesto y no quiere que su mamá lo deje en el aula, la mamá le dice que viene después y ayudado por la auxiliar se queda lloriqueando va y se sienta, la docente se le acerca pero no quiere que lo coja y se retira, Luis Gabriel entra feliz con una sonrisa amplia pero con una mirada perdida y es la mamá quien se acerca al estante de las loncheras para colocarla a lo cual me acerco para hacer que sea él quien la coloque solo con guía y Elías da los brazos para que lo reciba sonriendo pero tampoco coloca él la lonchera. Debí acercarme a Gael con algún objeto que le guste para captar su atención y acceder a que lo coja, a Luis Gabriel lo debe recibir la auxiliar o yo para trabajarle la acción de colocar la lonchera, a Elías debo bajarlo para reforzar su desplazamiento; tengo que buscar un objeto que más le guste para captar su interés y dialogar con él, a Gabriel se le debe trabajar con continuidad la acción con apoyo y a Elías le tenemos que bajarlo con apoyo que camine para reforzar que se desplace con seguridad.

La docente canta con alegría la canción de Bienvenida y los saluda, se acerca a cada uno de los estudiantes para darles un beso de saludo. Gael responde dando un beso, Luis G. se sonríe y Elías intenta con su boca abierta,

La docente pregunta: QUIÉN VINO HOY? Le coge la mano a Gael y lo acepta con agrado, Gabriel lleva su cabeza hacia atrás moviéndola, Elías se emociona al señalar a sus compañeros la foto de... e invita a señalarlo donde está, le entrega la foto del estudiante y se la coloca en el pecho.

Para colocar la foto Gael se desplaza con seguridad pega su foto y aplaude como señal de que lo ha hecho bien, a Gabriel lo acerca y lo dirigimos para que pegue la foto con ayuda, a Elías esta actividad lo emociona que tengo que cogerlo para que no se mueva tanto.

La docente enseña la secuencia de lo que se trabaja hoy, saca la pandereta preguntándole a cada uno: ¿qué es esto? Y dice su nombre, igual con el rosario, las galletas, la leche, el globo, la cuchara, el jabón. Enseña el rosario para decir a los niños que vamos a saludar a Dios cantando, Gael mueva su dedito haciendo el gesto de negación, Gabriel se reía a carcajadas, pero sin ninguna razón, Elías saltaba de emoción.

Luego reconoce: ¿Qué día es hoy? ¿Cómo está el día hoy? Salen del salón para mirar si ha salido el sol, después recuerdan los acuerdos, Gael quiere salirse del aula a coger una pelota que alcanzó a ver, Elías grita: aaaaaaa, tratando de llamar a Gael.

Realizan su momento de masajes y juegan a Soplar (caja, burbujeros), Gael sopla, pero no quiere soltar la caja, para que sus compañeros también realicen la actividad le jala la caja a la profesora.

REFLEXIÓN CRÍTICA

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA FORTALEZAS

Demuestro afecto a los niños en todo momento.

Canto siempre para invitarlos a realizar las tareas.

DEBILIDADES

Debi modular mi voz.

Dar más libertad sin presionar a realizar las actividades

INTERVENCIÓN:

Dar motivación constante con estímulo verbal modulando mi voz.

Continuar usando los apoyos visuales lo más real posible (sus fotos)

LEYENDA:



Actividades Lúdicas



Modelado

Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
Participante

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

1. **Nombre de la sesión** : “Juego con mis carritos”.
2. **Propósito de la sesión** : Que los estudiantes desarrollen habilidades sociales en espera de turnos mediante actividades de juego.
3. **Grado y sección** : Primaria I
4. **Fecha de ejecución** : 02-10-18
5. **Duración** : 60 minutos
6. **Áreas integradas** : Personal Social y Comunicación
7. **Nombre del docente** : Rosa Guiliانا Talledo Arambulo.
8. **Programacion de actividades** :

MOMENTOS PEDAGOGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Mostraré una caja a los estudiantes y les preguntaré ¿Qué habrá dentro de la caja? Esperaré que inten adivinar lo que hay dentro de la caja, luego les enseñaré lo que hay abriendo la caja despacio hasta que logren descubrir lo hay. Les preguntaré: ¿Qué es? ¿Son aviones? ¿Los puedo comer? ¿Pueden volar? Se invitará a cada estudiante para que manipule y conozcan los juguetes. Escucharemos la canción de “Los medios de transporte”, al termino de la canción les enseñaré la tarjeta con la imagen de esperar su turno antes de realizar la actividad.	Romina necesitará ser guiada. Jairo necesita de apoyo de la auxiliar para realizar la actividad.	Caja sorpresa Juguetes Tarjetas con imágenes
Desarrollo: Invitaré a cada estudiante a manipular los carritos, los estimularé para que traten de verbalizar la palabra “c a r r o”. Luego los llevaré a las colchonetas, inivitaré a los estudiantes a coger 2 carros y respetando el espacio iniciaré el juego llevando los carritos por los caminitos y esperando su turno para entrar por el caminito, brindaré apoyo a los estudiantes para participar de la actividad. A continuación les indicaré que cojan las tarjetas con la imagen del carro, y preguntaré ¿Por donde van? Sobre una mesa colocaré 2 tarjetas con la imagen de carro y avión, indicaré a los estudiantes que la asocien con la imagen que cogieron, aplicando la estrategia de espera de turnos, invito a cada niño para que realice la actividad.	Todos realizan la actividad a la imitación.	Juguetes Tarjetas con imágenes
Cierre: Realizaré preguntas para recordar lo que hicimos el día de hoy ¿Qué nos trajo la docente? ¿Les gusto? ¿Cómo se llama? ¿Respetaron su turno? Les explicaré a los padres sobre el trabajo realizado y solicitaré su apoyo para que refuercen en casa. Finalmente realizaré el registro de la evaluación.		

9. Evaluación

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES									
		Jihaziel	Mariana	Luhana P.	Jonathan	Luhana C.	Leonel	Brillitte	Romina	Rosita	Jairo
Comunicación	Responde preguntas sencillas con lenguaje gestual/corporal.	A	A	A	-	-	-	-	-	-	-
	Intenta producir los nombres de los juguetes de acuerdo a sus posibilidades.	-	-	-	A	A	A	A	A	-	-
	Asocia los juguetes a la tarjeta que corresponde con apoyo de la docente.	-	-	-	-	-	-	-	-	A	A
Personal Social	Respeto el turno de trabajo.	A	A	A	-	-	-	-	-	-	-
	Participa de la actividad siguiendo instrucciones.	-	-	-	A	A	A	A	A	-	-
	Participa de la actividad con apoyo físico.	-	-	-	-	-	-	-	-	A	A
Matemática	Sigue la secuencia del juego con apoyo de la docente.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Deyvis, Mariana, Juan.
B	Rosita, Romina, Leonel.
C	Allison

10. Bibliografía:

- MINEDU: Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular

DIARIO DE CAMPO N° 04

REGIÓN : Piura
CEBE : "Castilla"
INVESTIGADORA : Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
FECHA : 02 de octubre del 2018
HORA DE INICIO : 10:30 am
HORA DE TÉRMINO : 12.50 pm
AULA : Primaria I
ESTUDIANTES ASISTENTES : 2 (V) 7 (M)
DISCAPACIDAD : Discapacidad Intelectual, Multidiscapacidad.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: ""
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Juego con mis carritos"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Actividades Lúdicas / Modelado
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Sociales

DESCRIPCIÓN:

Inicie mi sesión enseñándoles una silueta de un camión, la acerco a cada uno para que la observen y pregunto: ¿Qué es? Y les ayudo ca-mión, me acerco a cada uno para motivar a que imiten mis movimientos para producción de sonidos, Leonel, Brillitte, Jairo, Romina me miraron sonrieron pero no hicieron movimientos, Luhana, Luhana Pinday, Mariana, Jihaziel, Jonathan imitaron dentro de sus posibilidades y al estimularles verbalmente aplauden; luego la docente pregunta ¿Cómo suena el camión? La docente da el modelo para que ellos imiten, Leonel, Brillitte, Mariana, Jonathan, Luhana Pinday, Jairo mira a la profesora, la jala para apapacharla, Luhana Cruz hace un esfuerzo para imitar pero no puede.

La docente abre la silueta y los estudiantes se emocionan porque va sacando mucho carritos de diferentes formas y colores en una cajita. Luego la docente acerca la cajita para que cada uno elija el carrito, cada uno hace rodar el carrito por su mesa haciendo el sonido vibrando sus labios, la docente invita a cada uno a acercarse a la colchoneta dando el modelos para que hagan rodar los carritos por un caminito, se le invita a Leonel quien muy contento se acerca para hacer rodar su carrito, luego se acerca Luhana y Brillitte quienes a la orden de la docente se acercan para hacer rodar sus carritos y van quedándose en la colchoneta, todos esperan su turno, Jonathan se acuesta totalmente para en esa posición hacer rodar su carrito, todos en la colchoneta siguen el modelo que da la docente, luego la docente dice: Se acabó! Todos se paran de la colchoneta pero Jairo que está en su silla hace caer el carrito, Luhana se acerca para volver a darle, él le sonríe y coge por momentos breves el carrito pero lo deja encima de su mesa, Jonathan y Leonel juegan en su mesa, Jihaziel, Mariana los imitan, Brillitte, Mariana, Romina, están en sus mesas esperando la orden de la docente quien pasa por allí mesas para que pongan en la cajita, al pasar Leonel se rehúsa a colocar el carrito en la cajita por lo que hay que volver a pasar por su lado. Luego se les muestra un carrito diferente y un pelota y se les pregunta: Con qué trabajamos hoy? Romina mira a la docente, ríe y coge el carrito, Mariana reniega volteando su cara, la docente hace un cariño cogiendo su cabeza, la mira y coge el carrito, Leonel sonríe y coge el carrito pero no quiere devolverlo la docente llama su atención y se lo tiene que quitar, Jairo a la hora que nos acercamos mira a la docente, grita, nos acercamos por atrás le acercamos la mano con instigación para que señale el carrito, Jonathan, Jihaziel, Brillite, Luhana C., Luhana P., frente a la pregunta responden bien: luego la docente les muestra una carita triste y una feliz a lo cual todos responden asertivamente

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Pude darme cuenta que el uso de los carritos motivó a los estudiantes y disfrutaron de esta actividad, permitieron que pueda tolerar la espera de acuerdo al llamado de la docente.

Me di cuenta que le di poco a tiempo a cada uno de mis estudiantes para que manipulen los carritos y se nieguen a cortar la actividad.

Noté que fui yo quien tomo la iniciativa, no les permití espontaneidad.

INTERVENCIÓN:

Para la siguiente sesión considero organizar el tiempo necesario para puedan desarrollar y disfrutar más con el material permitiendo que los estudiantes sean espontáneos-

Debo considerar que mis estudiantes tomen la iniciativa en descubrir y proponer el juego y así despertar interés.

Propiciar la participación de los padres de familia dentro de las actividades programadas.

En mis sesiones de aprendizaje organizaré mejor el tiempo para cada uno de los procesos pedagógicos.

Continuar utilizando la estrategia del juego para que ellos desarrollen las habilidades sociales.

LEYENDA:



Actividades Lúdicas



Modelado

Rosa Guilliana Talledo Arámbulo
Participante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

1. **Nombre de la sesión** : “Participamos de un juego de fútbol interactuando con mis compañeros”
2. **Propósito de la sesión** : Que los estudiantes desarrollen habilidades sociales en espera de turnos mediante la practica de un deporte.
3. **Grado y sección** : Inicial
4. **Fecha de ejecución** : 09-octubre-2018.
5. **Duración** : 60 minutos
6. **Áreas integradas** : Personal Social – Comunicación – Ciencia y Ambiente
7. **Nombre del docente** : Rosa Guiliiana Talledo Arambulo.
8. **Programación de actividades** :

MOMENTOS PEDAGOGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Iniciaré mostrando una lámina con la imagen de niños jugando futbol, llamaré su atención, y les preguntaré: ¿Quiénes son? ¿Qué hacen? ¿Con qué juegan? ¿Dónde juegan? Les comunicaré a los estudiantes que jugaremos futbol en el patio con todos los amigos, les recordaré las normas de convivencia. Organizaré a los estudiantes para salir al patio cantando una canción de acuerdo a sus posibilidades.	Jihaziel, Mariana, Luhana P. Requieren de la supervisión del docente para realizar las actividades.	Lamina.
Desarrollo: Llevaré a los estudiantes en fila al patio. Los organizaré para jugar futbol con sus compañeros de otras aulas, entregaré las pelotas para jugar, antes de iniciar el juego daré a conocer las normas que practicaremos. - Patea respetando los espacios de los demás, - Corriendo de un lado a otro para patear a al arco. Iniciaré el juego pateando la pelota a manera de modelo. Después del juego indicaré regresar al aula donde observaremos algunas tarjetas para identificar lo que hemos realizamos. Cierre: Realizaré preguntas para recordar lo que hicimos el día de hoy ¿Qué jugamos? ¿Les gusto lo que jugaron? ¿Qué utilizamos? Se les dará a conocer a los padres de familia lo trabajado en clases para reforzarlo en casa. Finalmente realizaré el registro de la evaluación.	Jonathan, Luhana C, Leonel, Brillitte, Romina. Requieren seguir un modelo dado. Rosita, Jairo Requieren de apoyo físico.	Pelota Arco Laminas Caritas: feliz-triste. Carteleras

9.Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES									
		Jihaziel	Mariana	Luhana P.	Jonathan	Luhana C.	Leonel	Brillitte	Romina	Rosita	Jairo
Comunicación	Expresa sus necesidades de manera gestual.	A	A	A		A	A	A	A		
	Expresa sus necesidades con el apoyo de imágenes. Expresa sus gustos y disgustos durante la actividad.				A	A	A	A	A	A	A
Personal social	Participa activamente durante el juego de acuerdo a sus posibilidades.	A	A	A		A	A	A	A		
	Participa del juego con apoyo de la docente. Participa del juego con guía de la docente.				A	A	A	A	A	A	A
Educación física	Lleva el balón durante el juego de acuerdo a sus posibilidades.	A	A	A		A	A	A	A		
	Lleva el balón siguiendo indicaciones de la docente. Lleva el balón con apoyo de la docente.				A	A	A	A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Deyvis, Mariana, Juan.
B	Rosita, Romina, Leonel.
C	Allison

10. Bibliografía:

- MINEDU: Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular

DIARIO DE CAMPO N° 05

REGIÓN : Piura
CEBE : "Castilla"
INVESTIGADORA : Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
FECHA : 09 Octubre 2018
HORA DE INICIO : 09:30 am
HORA DE TÉRMINO : 12.00 pm
AULA : Primaria I
ESTUDIANTES ASISTENTES : 3 (V) 6 (M)
DISCAPACIDAD : Discapacidad Intelectual, Multidiscapacidad.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: .
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Participamos de un juego de fulbito interactuando con los demás"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Actividades Lúdicas / Modelado
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Sociales en espera de turnos

DESCRIPCIÓN:

Inicie mi sesión de aprendizaje preguntando a cada uno de los estudiantes: ¿Quién quiere jugar? Leonel se para de su asiento riendo y grita para responder: Yoooo, Luhana grita y se ríe, Luhana Pinday va hacia la docente, Mariana se emociona agitando sus manos, Romina ríe en su asiento y frota sus manos, Jonathan ríe, Jairo mira a la docente quien se le acerca y empieza a saltar en su silla, la docente pregunta: ¿Tú quieres jugar? Exigiendo respondan con un gesto o movimiento de la cabeza con el monosílabo SI frente al modelo que se les da, Jihaziel , Mariana, Brillitte, Rosita logran mover la cabeza para responder Jonathan y Romina miran y sonríen, Jairo grita y se golpea el pecho, la docente pregunta: Y ¿Con quién quieren jugar? Todos miran sonrientes, entonces hoy vamos a jugar con mamá y/o con papá y todos se paran de su asiento tomando de la mano a quien ha venido a jugar con él la docente dice: ahora esperaremos a lo cual Luhana reniega, Mariana quiere salir y reniega cuando se le dice que nos sentemos, **la docente pregunta ¿Con qué quieren jugar?, le mostramos una pelota y le decimos ¿Quieren jugar con esto? ¿Qué es? Y acercándose a cada uno de los estudiantes para que toquen la pelota, invitamos a todos para que nos vayamos al patio, esperando nuestro turno. Llegando al patio, la docente invita a formar una ronda y pregunta: Y ahora, ¿qué hacemos? Leonel corre y le quita la pelota a la docente, corre detrás de esta junto a la docente diciendo que vamos a jugar a patear la pelota en diferentes direcciones demostrando como lo haremos, todos los estudiantes apoyados por sus acompañantes van tras la pelota.**

Romina va tras la pelota, pero quiere coger la pelota, está apoyada de Gladys; Leonel patea la pelota, Mariana corre, Brillitte y Jihaziel se cogen de la mano para correr tras la pelota, la docente empuja a Jaro en la silla de ruedas, Jonathan solo camina, Luhana corre, pero sin ninguna dirección no mira hacia dónde va pelota y reniega por que no se la dan para que ella la sostenga.

Regresamos al aula con los acompañantes a quien Leonel jala y se corre a seguir jugando, la docente va tras él y le dice: ¡Se acabó!! Todos nos sentamos en las sillas y los papis se despiden de ellos, Leonel quiere irse con mamá, **los estudiantes se sientan en media luna para conversar con la docente, quien pregunta ¿Qué hicimos? ¿Jugamos o comimos? Se le muestran 2 láminas, 1 en donde están jugando y otra en la que están comiendo, cogerán la que está representando la actividad que desarrollaron anteriormente,** luego se pregunta: ¿Cómo se sintieron? Se les muestra 2 caritas: una feliz y otra triste se acerca la docente a cada estudiante para que señalen lo que corresponde, Leonel coge la carita feliz la coloca frente a él y se ríe a carcajadas, Romina los mira y luego mira a la docente coge la carita feliz y la agita, Rosita, Jihaziel, Brillitte, Jonathann, Luhana logran señalar.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Pude darme cuenta que debí conversar sobre el objetivo a los padres para la actividad sea más dinámica, logrando así demostrar el respeto hacia los demás.

Me di cuenta que le di poco a tiempo a cada uno de mis estudiantes para que manipulen y exploren los materiales y esto no permitió que puedan demostrar sus habilidades sociales. .

Noté que fui yo quien en todo momento tomo iniciativa para descubrir los materiales, cuando debieron ser ellos quienes lo hagan.

INTERVENCIÓN:

Para la siguiente sesión considero organizar el tiempo necesario para puedan desarrollar más as actividades en el patio.

Propiciar la participación de los padres de familia dentro de las actividades programadas.

En mis sesiones de aprendizaje deben aparecer los procesos pedagógicos y los organizaré para darle el tiempo para cada uno de los mismos.

LEYENDA:



Actividades Lúdicas



Modelado

Rosa Guiliانا Talledo Arámbulo
Participante

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

1. **Nombre de la sesión** : “Soy feliz al reconocer mi nombre”
2. **Propósito de la sesión** : Que los estudiantes desarrollen habilidades en espera de su turno mediante actividades del reconocimiento de su nombre.
3. **Grado y sección** : Inicial
4. **Fecha de ejecución** : 12-octubre-2017.
5. **Duración** : 60 minutos
6. **Áreas integradas** : Personal Social – Comunicación – Matemática
7. **Nombre del docente** : Rosa Guiliiana Talledo Arambulo.
8. **Programación de actividades** :

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES/RECURSOS
Inicio: Ingresaré al aula y saludaré a los estudiantes con cariño, les indicaré que coloquen su mochila y lonchera en el lugar correspondiente. *Nos colocamos alrededor de la docente para participar de las actividades permanentes. Saludaré a cada estudiante dándole la mano diciéndole “hola _____”, al termino preguntaré a cada uno ¿Cómo se llama? Esperaré sus respuestas y los apoyaré para fomentar su participación.		Estudiantes, loncheras,
Desarrollo: Cantaré la canción “Cómo están los niños, cómo están”, invitaré a que se levante uno por uno para preguntarle: ¿Quién es...? Favoreciendo de esta manera que se reconozcan diciendo “YO” llevando su mano a su pecho, se brindará el apoyo a los estudiantes para participar en la actividad. Se les mostrará su foto para identificarse, les enseñaré la tira ideovisual con su nombre para que iniciar el reconocimiento de su nombre, luego se les solicitará que coloquen otra tira ideovisual sobre la que ya pegaron para reforzar la identificación de su nombre. Repasaré las actividades del día a través del calendario con el apoyo de material concreto.		Fotografías Pandereta Imágenes Tarjeteros Tiras ideovisuales
Cierre: Realizaré actividades de reconocimiento de actividades realizadas con el apoyo de objetos y del calendario, indicaré que las ordenen siguiendo la secuencia de acuerdo al calendario para cerrar cada bloque de tareas. Al llegar los padres de familia a recoger a los estudiantes se les dará a conocer lo trabajado en clases para reforzarlo en casa siguiendo sus recomendaciones. Al finalizar realizaré el registro de la evaluación.		Calendario Objetos

9.Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES						
		Deyvis	Juan	Mariana	Rosita	Romina	Leonel	Alisson
Personal Social	Identifica su foto y la coloca donde corresponde de acuerdo a sus posibilidades. Identifica su foto con apoyo de la docente. Se identifica en una fotografía con apoyo de la docente	A	A	A	B	B	B	B
Comunicación	Expresa sus emociones produciendo sonidos vocálicos. Expresa sus emociones gestualmente. Expresa sus emociones mediante movimientos corporales.	A	A	A	A	A	A	A
Matemática	Sigue la secuencia para aprticipar de la actividad de acuerdo a sus posibilidades.	A	A	A	A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Deyvis, Mariana, Juan.
B	Rosita, Romina, Leonel.
C	Allison

10. Bibliografía:

- MINEDU: Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular

DIARIO DE CAMPO N° 06

REGIÓN : Piura
CEBE : "Castilla"
INVESTIGADORA : Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
FECHA : 12 de octubre 2017
HORA DE INICIO : 10:30 am
HORA DE TÉRMINO : 12.50 pm
AULA : Primaria I
ESTUDIANTES ASISTENTES : 3 (V) 5 (M)
DISCAPACIDAD : Discapacidad Intelectual, Multidiscapacidad.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: ""
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Soy feliz al reconocer mi nombre".
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Actividades Lúdicas / Modelado
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Sociales

DESCRIPCIÓN:

Inicie mi sesión de aprendizaje preguntando a cada uno de los estudiantes: ¿Cómo te llamas? Se les decía: Juan, Pedro; Leonel al escuchar cada nombre llevaba su mano al pecho, la docente lo coloca a su costado dando el modelo de llevar su mano al pecho para que él observe y luego imite cuando escuche su nombre y cuando no lo es con su dedo hace la señal de NO, Mariana, lo hizo sola sin modelo, luego Alisson mira a la docente y luego mira hacia otro lado sin importarle, la docente capta su atención a través de la tira ideovisual con su nombre y señala su nombre ella levanta su mano para cogerlo e inmediato la docente le lleva su mano al pecho pronunciando el pronombre YO, Juan se acerca donde la docente para pedir que era su nombre entonces la docente dice: Quién es Juan, él sonríe y lleva su mano al pecho identificándose como tal, se le toma la mano a Romina colocándose enfrente, le hace la misma pregunta ella ríe y huele a la profesora como respuesta, Deyvis responde al hacerle la misma pregunta: YO.

Les presenta una lámina donde están sus fotos y una cajita donde están las tiras ideovisuales invita a cada niño a jugar "Abacadabra patas de cabra" abre la caja e invita a cada niño a coger su nombre: Deyvis lo identifica todos aplaudimos y damos las 5, Mariana Y Juan de igual manera lo hace, Romina necesita que la docente le dé su nombre al igual que Alisson y Leonel que corre por el aula en señal de felicidad, cada uno espera su turno para colocar su nombre en las fotos de acuerdo al orden que los llama la docente.

Se sientan alrededor de la docente en media luna, la docente presenta una manito y un silbato y pregunta: ¿Qué hicimos? Hemos soplado para que suene el silbato o hemos reconocido nuestro nombre? Hemos reconocido nuestro nombre y les invita a que cojan la manito, Deyvis coge la manito y la lanza a la puerta, se ríe, la docente firme le dice: Deyvis, recoge lo que has botado, no quiere, la docente le coge de la mano y lo lleva a que recoja, Leonel se ríe, Romina lo mira, Allison hace el gesto de llorar.

Luego, la docente les enseña en dos paletas una carita triste y la otra feliz, les pregunta: Cómo se sienten: feliz o triste, Deyvis quiso tirar la paleta como lo hizo con la manito, la docente le llama la atención, se queda sentado con la cabeza agachada: Leonel se ríe, pero coge la carita feliz sonriendo, Romina riendo se acerca y la docente dice: Romina está feliz, Allison con la mirada perdida es guiada por la docente y al sentir que ha cogido mira y comienza a gritar.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Pude darme cuenta que al presentar este tipo de actividades los niños prestan más atención y pueden llevar la secuencia de la clase.

La interiorización de los aprendizajes es más dinámica con el uso del modelado y las actividades lúdicas.

INTERVENCIÓN:

Observo que con la aplicación de actividades lúdicas la clase se torna más dinámica.

El modelado es una estrategia que logra que los niños imiten y se pueda lograr lo esperado con y sin guía.

LEYENDA:

	Actividades Lúdicas
	Modelado



Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
Participante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

1. **Nombre de la sesión** : “Escuchamos el cuento de Blanca Nieves y los 7 enanitos”.
2. **Propósito de la sesión** : Que los estudiantes desarrollen habilidades sociales en espera de turnos a través de un cuento.
3. **Grado y sección** : Primaria
4. **Fecha de ejecución** : 16-octubre-2018.
5. **Duración** : 60 minutos
6. **Áreas integradas** : Personal Social – Comunicación - Matemática
7. **Nombre del docente** : Rosa Guiliiana Talledo Arambulo.
8. **Programación de actividades** :

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES/RECURSOS
Inicio: La docente iniciará la sesión mostrando el calendario y contará los días que faltan para celebrar el cumpleaños del CEBE. La docente comunicará a los estudiantes que jugarán al ser Blanca Nieves y los 7 enanitos, primero proyectará el video para que los estudiantes observen el cuento y se familiaricen con él. Al término realizará preguntas sobre el cuento: ¿Quiénes son? ¿Cómo se llaman? ¿Qué pasó con Blanca Nieves? ¿Cómo se quedaron los enanitos tristes o alegres? Se determinarán los personajes del cuento de forma voluntaria.	Apoyos: Mariana-Leonel-Rosa--Jhaziel: *Realizan movimientos siguiendo un modelo. Romina-Luhana: *Realizan los movimientos guiados por la docente Jairo-Alisson. *Mira la lámina apoyados por la docente.	Lámina Tarjetas. Palitos de chupete
Desarrollo: Organizaré a los estudiantes para ubicarse en diferentes lugares para escuchar el cuento con apoyo de un video, mientras escuchan el cuento los guiaré para reconocer su personaje. Seguidamente los organizaré a los estudiantes para realizar la dramatización del cuento, se brindará apoyo de forma permanente a los estudiantes para participar de la actividad de forma activa.		Televisor Video Dvd vestimentas
Cierre: Seguidamente se mostrarán láminas con las imágenes de los personajes del cuento, se les solicitará que señalen y cojan el personaje que representaron. Así mismo se preguntará: ¿Les gustó el cuento? ¿Quieren vestirse de Blanca Nieves y los 7 enanitos? ¿Cómo se sienten felices o tristes? Mostrándoles las tarjetas para que señalen. Finalmente se organizarán a los estudiantes para la hora de salida. Al llegar las familias se les explicará lo trabajado en clases para reforzarlo en casa siguiendo las recomendaciones de la docente. Se realizará el registro de la evaluación.		Láminas, tableta.

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES									
		Jihaziel	Mariana	Luhana P.	Jonathan	Luhana C.	Leonel	Brillitte	Romina	Jairo	Rosa
Personal Social	Escuchar el cuento con atención.	A	A	A							
	Escucha el cuento apoyado de imágenes. Observa las imágenes del cuento. Espera su turno para participar del cuento con guía de la docente.				A	A	A	A	A	A	A
Comunicación	Señala los personajes del cuento en imágenes.	A	A	A							
	Realiza la asociación de imágenes de los personajes del cuento. Fija la mirada en las imágenes de los personajes del cuento.				A	A	A	A	A	A	A
Matemática	Sigue la secuencia del cuento con apoyo de la docente.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Deyvis, Mariana, Juan.
B	Rosita, Romina, Leonel.
C	Allison

10. Bibliografía:

- MINEDU: Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular

DIARIO DE CAMPO N° 07

REGIÓN : Piura
CEBE : "Castilla"
INVESTIGADORA : Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
FECHA : 16-octubre-2018
HORA DE INICIO : 10:30 am
HORA DE TÉRMINO : 12.50 pm
AULA : Primaria I
ESTUDIANTES ASISTENTES : 3 (V) 5 (M)
DISCAPACIDAD : Discapacidad Intelectual, Multidiscapacidad.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: ""
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Escuchamos el cuento de Blanca Nieves y los 7 enanitos".
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Actividades Lúdicas / Modelado
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Sociales

DESCRIPCIÓN:

Inicie mi sesión de aprendizaje enseñando una lámina grande de Blanca Nieves y los 7 enanitos, la docente pregunta: ¿Quién será? Mariana producía sonidos, Jihaziel se emociona y aplaude y la docente decía: ¿Será un bebé? Nooooo, Será un bombero? Nooooo, ella es Blancanieves, ella se llama Blanca Nieves, se dirige a los estudiantes y les repite su nombre a cada uno, entonces: ella se llama Blancanieves y ellos son sus amigos los enanitos diciendo el nombre de ellos, prende la computadora se sientan alrededor de la misma y busca el cuento y les dice ahora escuchamos, Mariana señala, Leonel hace un gesto de susto, Jonathan se ríe, agita sus manos y se sonríe, Romina mira asustada y quiere coger la computadora, la docente dice; Escuchen!!!, se sienta entre Luhana C. y Romina, cada escena detiene el cuento y relata con gestos lo que está pasando en el mismo, al terminar la docente pregunta: Qué pasó?, ahora vamos a decirle a Mariana que juegue a ser Blancanieves, Romina será enanito, Brillitte la bruja, Jairo el cazador, Leonel enanito, Romina enanito, Rosita enanito, y la docente empieza a guiar a los estudiantes mientras va narrando el cuento.

Mariana mira a la docente mientras la mira, Leonel produce lenguaje ininteligible como si preguntara a cada uno la docente va modelando que hacer cuando les toca Mariana y Leonel la imitan, Romina grita, Jairo agita sus piernas, Luhana se va caminando.

Luego les dice que va a ser el cumpleaños del colegio y les enseña un colegio en tecknoport, le coloca una torta y les dice que va a ser cumpleaños del colegio y por eso vamos a salir a representar el cuento, Romina se acerca a este y huele sonriendo, Jairo quiere coger, Leonel coge la mano de Jairo y le mueve la cabeza como gesto de No!, Jonathan se ríe y se sienta, la docente aplaude y todos la imitan a Jairo se le apoya.

La docente enseña una foto del colegio y otra de un mercado, les pregunta: De quién será el cumpleaños, ¿del colegio o del mercado? Enseñándoles las fotos.

Mariana coge la foto del colegio y la señala, Leonel la señala, Jonathan mira a la docente y sonríe, Jairo cuando se le pregunta reniega y al querer cogerle la mano puso fuerza para que no lo hiciera, Romina sonriendo se le guía y coge la foto.

Durante el cierre de la clase la docente se sienta y alrededor de ella se sientan los estudiantes les enseña las caritas: feliz y triste, la docente pregunta. ¿Cómo nos sentimos hoy? Felices enseñando la paleta de la carita feliz o tristes enseñando la carita triste, Romina se acerca y coge las dos caritas, la docente le dice: ¿Romina, tú cómo te sientes? Le coge la carita triste y le deja la carita feliz ella sonríe en señal de que está feliz. Mariana señala la carita feliz, Juan se le guía para que señale y coge la carita feliz, Leonel asiente con la cabeza y señala la carita feliz, a Jairo no le interesa y desvía la mirada, Rosita se acerca y coge la carita feliz riendo, así la docente dice: Bravo, todos estamos felices, aplaude y da las cinco a cada uno.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Pude darme cuenta que al trabajar con las actividades lúdicas se logra que los estudiantes participen activamente con alegría.

Al darle modelos los estudiantes han logrado imitar actividades referentes a la secuencia de una clase favoreciendo de esta forma la interiorización de los aprendizajes.

INTERVENCIÓN:

Se observa que los estudiantes están en un nivel de imitación como parte de la estrategia del modelado.

Las actividades lúdicas proporcionan a los estudiantes experiencias agradables favoreciendo su aprendizaje.

LEYENDA:



Actividades Lúdicas



Modelado

Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
Participante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

1. **Nombre de la sesión** : “Conociendo a mis Amigos”
2. **Propósito de la sesión** : Que los estudiantes desarrollen habilidades sociales en espera de turnos a través de actividades de socialización entre sus compañeros.
3. **Grado y sección** : Inicial
4. **Fecha de ejecución** : 25-octubre-2017.
5. **Duración** : 60 minutos
6. **Áreas integradas** : Personal Social – Comunicación y Educación Física
7. **Nombre del docente** : Rosa Guiliiana Talledo Arambulo.
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES/RECURSOS
Inicio: La docente recibirá a los estudiantes, los organizará para que gurdan sus mochilas y loncheras en los espacios establecidos (sector loncheras) y se ubiquen en sus lugares respectivos. A continuación se realizarán actividades diversas como encajes, ensartes y otras. hasta esperar que lleguen todos los estudiantes. Mientras van llegando los estudiantes la docente preguntará: ¿Queién lleo? ¿Cómo se llama? Se mostrará las fotos de los estudiantes y se realizará la asociación con el estudiante, al resto del grupo se les preguntará mostrando la foto ¿El es ----- ?	Romina. Se comunica con un Sistema Alternativo de comunicación (pictogramas) para indicar sí o no.	Estudiantes Panderetas Loncheras Estante Plumones Pizarra Láminas
Desarrollo: A continuación se cantará una canción denominada “Yo tengo un amigo que me ama” se fomentará la participación de los estudiantes de acuerdo a sus posibilidades, al finalizar se les comunicará que todos somos compañeros. Se ubicará a los estudiantes en semi círculo frente a la pizarra, donde previamente se colocaron las fotografías de todos los estudiantes, cantaré la canción “Cómo están los niños como están”, mientras se irá cantando se solicitará a los estudiantes que señalen en su foto. Realizaré la oración de agradecimiento a Dios por él nuevo día, se estimulará a los estudiantes para imitar los movimientos que realizaré.		Fotografías Pandereta Imágenes
Cierre: La docente preguntará: ¿Cómo te llamas? ¿Cómo se llama tu amigo? ¿Seña la foto de _____? ¿Quiénes somos amigos? ¿Todos somos felices?, enseñaré las caritas y nos abrazamos. Se comunicará a las familias lo trabajado para reforzarlo en casa. Realizaré el registro de la evaluación.		Fotografías Tarjetero de asistencia

9.Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES						
		Mariana	Deyvis	Juan	Rosita	Romina	Leonel	Allisson
Personal Social	Identifica su rostro en una fotografía. Coge su fotografía siguiendo un modelo dado. Señala su rostro en una fotografía apoyo físico del adulto.	A	A	A	B	A	A	B
Comunicación	Expresa sus emociones con sonidos vocálicos y/o silábicos. Expresa sus emociones gestualmente. Expresa sus emociones mediante movimientos corporales.	A	A	B	A	A	A	B
Educación Física	Imita los movimientos que realiza la docente. Realiza movimientos con apoyo en un espacio determinado. Realiza movimientos con apoyo físico del adulto.	A	A	B	B	A	A	B

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Deyvis, Mariana, Juan.
B	Rosita, Romina, Leonel.
C	Allison

10. Bibliografía:

- MINEDU: Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular

DIARIO DE CAMPO N° 08

REGIÓN : Piura
CEBE : "Castilla"
INVESTIGADOR : Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
FECHA : 25 de octubre del 2017
HORA DE INICIO : 09:45 am
HORA DE TÉRMINO : 11:00 am
AULA : 6°
ESTUDIANTES ASISTENTES : 02(V) 05 (M)
DISCAPACIDAD : Discapacidad Intelectual y multidiscapacidad
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Conociendo a mis amigos"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Actividades Lúdicas/Modelado
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Sociales

DESCRIPCION:

Inicie la sesión con la participación de Leonel, Rosita, Romina, Juan, Deyvis, Alisson, Mariana, todos están sentados en media luna y la docente frente de ellos, quien les dice: Hoy vamos a jugar a conocer a mis amigos, se dirige a Juan y le pregunta: Juan, tú conoces a todos tus amigos?, para lo cual se les dice: Él es...pepito? Señalando a cualquiera de los estudiantes, Juan se ríe. Así con cada uno de los estudiantes Mariana mueve su cabeza diciendo No, Romina mira y lloriquea, Rosita mira sin saber qué hacer, Allison mueve sus piernas y agita sus manos.

Se les presenta el propósito de la sesión: "Conocemos a nuestros amigos".

Ahora cantamos la canción: "palo, palito, palo" señalando a cada uno con una manito de juguete y reconociéndose a través de su nombre y esperando su turno. Llamamos a cada estudiante a la parte de enfrente y volvemos a cantar y vamos preguntando: Quién es... para que él lo señale y le entregue un muñequito, Juan dudó mucho y como no podía hacerlo se iba hacia otro lado, Mariana logró señalar a Romina y saltaba de alegría, Romina logró hacerlo con guía de la docente mordiendo el muñeco, Allison miraba a todos lados, Rosita necesito de guía.

Luego observan como la profesora coloca la foto del estudiante y la asocia a su tira ideovisual, todos observan y se le va llamando a la parte de enfrente para que lo hagan, Mariana escucha la pregunta: Mariana, ¿quién es...? Va señala y la docente le entrega el nombre para que ellos lo coloquen, Mariana, Leonel, Juan, Deyvis logran hacerlo, Romina, Rosita y Allison necesitaron ser guiadas.

Luego la docente le da un nombre a la muñeca y cada estudiante la señala con y sin apoyo y simulando les da un beso-

Después se mantienen sentados para que la docente diga: Hoy hemos jugado con los nombres de los amigos y pega el nombre en su chompa para que todos lo vean y pregunta: Cómo nos sentimos? Tristes o felices haciendo el gesto, todos sonríen, seguidamente muestra dos caritas: triste y feliz, acerca a cada estudiante haciendo la pregunta: Cómo te sientes feliz o triste? Mariana coge la carita feliz y la sube como señal de logrado, Juan coge la carita feliz y lo acerca a su cara sonriendo, Deyvis coge la carita feliz y lo tira al piso, Romina se le guía coge la carita feliz y comienza a saltar, Rosita guiada coge la carita feliz, pero con gesto de indiferencia, Allison estaba feliz.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

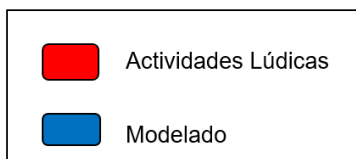
Se puede observar que por medio de estas actividades los estudiantes interactúan y desarrollan sus habilidades sociales sobre todo en la espera de turnos.

Se puede evidenciar que algunos estudiantes por sus características no ponen atención con el modelado, pero si se les propone a través del juego si lo logran, entonces se puede concluir que una estrategia se complementa con la otra.

INTERVENCIÓN:

Seguiré usando las estrategias de actividades lúdicas y modelado con los estudiantes ya que facilita que los estudiantes logren construir aprendizajes.

LEYENDA:



Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
Participante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

1. **Nombre de la sesión** : “Mi profesora, mi amiga”
2. **Propósito de la sesión** : Que los estudiantes desarrollen habilidades sociales en espera de su turno mediante actividades de socialización dentro del aula.
3. **Grado y sección** : Inicial
4. **Fecha de ejecución** : 17-octubre-2018.
5. **Duración** : 60 minutos
6. **Áreas integradas** : Personal Social – Comunicación
7. **Nombre del docente** : Rosa Guiliiana Talledo Arambulo.
8. **Programacion de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES/RECURSOS
Inicio: La docente recibirá a los estudiantes, los organizará para que gurdan sus mochilas y loncheras en los espacios establecidos (sector loncheras) y se ubiquen en sus lugares respectivos. A continuación se realizarán actividades diversas como encajes, ensartes y otras. hasta esperar que lleguen todos los estudiantes. Luego preguntará a los estudiantes: ¿Cómo se llama su profesora?, ella responderá luego de scuchar las respuestas de los estudiantes, diceendoles: “Se llamará Teresa, Rosa, Gladys, como creen que me llamo”, la docente los apoya diciendo “Gladys o Giuliana”, les indicará que levanten la mano el que sabe La docente mencionará el propósito de la sesión “la profesora mi amiga”.	Romina. Se comunica con un Sistema Alternativo de comunicación (pictogramas) para indicar sí o no.	Estudiantes Panderetas Loncheras Estante Plumones Pizarra Láminas
Desarrollo: Se ubicará a los estudiantes en círculo frente a la pizarra, donde previamente se ha ubicado la docente, iniciaré a realizar el juego “Juguemos en el bosque”, estimularé la participación activa de todos los estudiantes. La docente irá expresando su nombre para que los estudiantes traten de pronunciarlo de acuerdo a sus posibilidades, hasta lograr que los estudiantes identifiquen su nombre. Se les propondrá elaborar una tarjeta para la profesora, les brindaré una cartulina grande para que los estudiantes pongan su huella y la dibujen con su ayuda, se les llevará la mano para que coloquen su nombre y se les invitará para que bailen “Mi profesorita” de Poppy. La docente pronunciará su nombre para que los estudiantes repitan, uno por uno lo irá realizando de acuerdo a sus posibilidades. Cierre: Finalmente les preguntaré: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿Cómo se llama su profesora? Se comunicará a las familias lo trabajado para solicitar el realizar el refuerzo en casa siguiendo las recomendaciones brindadas. Realizaré el registro de la evaluación.		Fotografías Pandereta Imágenes Fotografías Tarjetero de asistencia

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES									
		Jihaziel	Mariana	Luhana P.	Jonathan	Luhana C.	Leonel	Brillitte	Romina	Rosita	Jairo
Personal Social	Participa de las actividades respetando su turno.	A	A	A	A	A	A	A	A		
	Participa de las actividades respetando con guía de la docente.										
	Participa de las actividades respetando con apoyo de la docente.									A	A
Comunicación	Expresa sus emociones con sonidos vocálicos y silábicos.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	Expresa sus emociones con gestos.										
	Expresa sus emociones con movimientos corporales.										
Arte	Elabora una tarjeta para la profesora siguiendo indicaciones.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	Participa de la elaboración de un tarjeta siguiendo un modelo.										
	Participa de la elaboración de una tarjeta con apoyo físico de la docente.										

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Deyvis, Mariana, Juan.
B	Rosita, Romina, Leonel.
C	Allison

10. Bibliografía:

- MINEDU: Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular

DIARIO DE CAMPO N° 09

REGIÓN : Piura
CEBE : "Castilla"
INVESTIGADORA : Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
FECHA : 17 de octubre del 2018
HORA DE INICIO : 10:30 am
HORA DE TÉRMINO : 12.50 pm
AULA : Primaria I
ESTUDIANTES ASISTENTES : 1 (V) 7 (M)
DISCAPACIDAD : Discapacidad Intelectual, Multidiscapacidad.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE : "s".
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Mi profesora, mi amiga"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Actividades Lúdicas / Modelado
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Sociales

DESCRIPCIÓN:

Inicie mi sesión de aprendizaje preguntando a cada uno de los estudiantes: ¿Cómo se llama tu profesora? Se les decía: Guily mirando a sus ojos, Jonathan miró y sonrió, Luhana Cruz reía a carcajada y así fui preguntando a cada uno de los estudiantes quienes a la pregunta seguían a la maestra para intentar silabear el nombre.

Seguidamente, la docente pregunta: ¿Quién es Guily? A lo que Jonathan se sonríe y esconde la cara cuando se le acerca la maestra, ella levanta su cara para que la mire y a través del modelo le coge su manito y la lleva al pecho de la maestra diciendo el pronombre: TÚ, luego Jihaziel como ya observó el modelo mira a sus ojos y responde llevando su manito al pecho produciendo el sonido silábico TÚ, así continuamos con Mariana, Romina que jala su mano cuando la profesora la sostiene y sonríe, Luego, la docente señala una lámina que está pegada en la pizarra la profesora les hace recordar que su profesora se llama: Guily.

La maestra dice: "ahora jugaremos a la ronda", todos se acercan Jihaziel va donde Romina y la trae para incluirla en la ronda, Mariana va y trae a Jonathan que se ha quedado sentado

En su silla, le sonríe y la toma de la mano dejándose guiar, todos escuchan las reglas del juego: "Guily será el lobo, todos vamos a hacer una ronda con Gladys (auxiliar), para responder a la canción Juguemos en el bosque, la maestra respondía a las preguntas hasta que llegó la hora de perseguirlos, la primera que atrapó fue a Mariana los demás esperaron su turno para ser atrapados porque después tenían que bailar al escuchar la canción que cantaba Gladys y la maestra, uno a uno esperando su turno fueron bailando y a veces de parejas.

Se les invita a sentarse alrededor de la maestra en forma de semicírculo, la maestra les pregunta ¿De quién hablamos hoy? Todos sonríen y miran a la ella, Jihaziel señala a la maestra, se acerca y con su dedito la señala, la docente se tapa la cara y luego levanta la cara para decir: "La maestra se llama Guily", ¿Quién es su maestra? Guily o Luhana, nooo, la maestra de ustedes es Guily.

La maestra dice: "como estamos contentos con la maestra, vamos a bailar contentos, Jihaziel, Brillitte, Luhana, Rosita se pararon felices, Mariana se quedó sentada y al llamarla cruzó los brazos, escondió su cara y movía su cabeza en señal de que no quería, Jonathan sonreía y la maestra le dijo a Brillitte que lo trajera, ella se acercó y lo trajo, Romina se corrió al fondo del salón agitando sus manos y sonriendo, Gladys fue y la trajo, a Mariana se le acercó la maestra fue y le invitó a unirse al grupo, se les ordenó en un espacio para empezar el baile del payaso Poppy "Mi maestra", ellos escuchan mientras que la docente lleva el ritmo y canta, Jihaziel, Luhana, Brillitte tratan de imitarla, Jonathan baila de su cuenta, Mariana mira y se queda parada y a Romina Gladys trata de hacerla bailar, se les dice que tenemos que bailar para salir en el patio para el Día de la Maestra.

Se les invita a sentarse en sus sillas, la maestra se sienta frente a ellos para recordar lo que hicimos: ¿Bailamos o Jugamos? ¿Para qué bailamos? ¿Con qué bailamos?

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Pude darme cuenta que debí presentar la foto de la profesora para que fuera reconocida, logrando mayor fluidez en la comunicación.

Me di cuenta que le di poco tiempo a cada uno de mis estudiantes para que respondan asistiéndolos siempre.

Noté que fui yo quien manejó las acciones en todo momento y debí darle el tiempo para que demostraran su iniciativa.

INTERVENCIÓN:

Para la siguiente sesión considero organizar el tiempo necesario para puedan dar respuesta con mayor fluidez.

Debo considerar que mis estudiantes tomen la iniciativa para desarrollar así su espontaneidad.

Propiciar la participación de los padres de familia dentro de las actividades programadas.

En mis sesiones de aprendizaje organizaré mejor el tiempo para cada uno de los procesos pedagógicos.

LEYENDA:



Actividades Lúdicas



Modelado

Rosa Guilliana Talledo Arámbulo
Participante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

1. **Nombre de la sesión** : “Me divierto en el parque”.
2. **Propósito de la sesión** : Que los estudiantes desarrollen habilidades sociales en espera de su turno mediante la visita a un lugar recreativo.
3. **Grado y sección** : Primaria I
4. **Fecha de ejecución** : 04-12-18
5. **Duración** : 60 minutos
6. **Áreas integradas** : Personal Social y Comunicación
7. **Nombre del docente** : Rosa Guiliiana Talledo Arambulo.
8. **Programacion de actividades:**

MOMENTOS PEDAGOGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio Iniciaré la sesión comunicando a los estudiantes que iremos al parque a jugar, les recordaré las normas de convivencia con apoyo de imágenes y preguntaré en que consiste cada una de ellas, esperare sus respuestas para luego ir moldeándolas a la respuesta esperada. Mostraré las imágenes de la habilidades sociales a trabajar con algunas images distractoras y solicitaré que señalen las acciones a trabajar. Escuchamos el propósito: Disfrutamos de los momentos de juego esperando mi turno.	Romina necesita ser guiada durante el desplazamiento. Jairo necesita de la auxiliar para ser desplazado en su silla. Los demás se desplazan siguiendo las indicaciones de la docente.	Imágenes
Desarrollo Nos organizaremos para salir al parque, saldremos caminado en fial para subir a una mototaxi, la cual nos llevará al parque. En el parque con el apoyo de las imágenes se recordará nuevamente las nosrmas, luego jugaremos en cada uno de los juegos respetando los turnos, luego jugaremos fulbito demostrando la forma del juego. Se brindará a poyo a los estudiantes para participar en los diferentes juegos respetando las normas establecidas. Nos organizaremos para tomar la mototaxi para regresar al colegio.		Imágenes Pelota
Cierre En el aula los estudiantes se asearan con el apoyo de la docente. Luego se realizarán preguntas para conocer siles gusto la actividad, se brindaran tarjetas con caritas para que señalen sus respuestas. Se les dará conocer a los padres de familia sobre la actividad realizada, para que sea reforzada en casa. Finalmente realizaré el registro de la evaluación.		Útiles de aseo Tarjetas con imágenes

9. Evaluación

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES									
		Jihaziel	Mariana	Luhana.P	Jonathan	Luhana C.	Leonel	Brillitte	Romina	Rosita	Jairo
Personal Social	Respeto su turno para hacer uso de los juegos en el parque. Espera su turno para hacer uso de los juegos en el parque. Participa de los juegos esperando su turno con apoyo del docente.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Comunicación	Ayuda a su amigo para seguir instrucciones. Imita acciones durante el uso de los juegos. Comunica su gusto o disgusto para realizar la actividad.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Matemática	Sigue la instrucción para ir de visita al parque.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Deyvis, Mariana, Juan.
B	Rosita, Romina, Leonel.
C	Allison

10. Bibliografía:

- MINEDU: Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular

DIARIO DE CAMPO N° 10

REGIÓN : Piura
CEBE : "Castilla"
INVESTIGADORA : Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
FECHA : 04 de diciembre del 2018
HORA DE INICIO : 10:30 am
HORA DE TÉRMINO : 12.50 pm
AULA : Primaria I
ESTUDIANTES ASISTENTES : 3 (V) 7 (M)
DISCAPACIDAD : Discapacidad Intelectual, Multidiscapacidad.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: ""
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Me divierto en el parque"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Actividades Lúdicas / Modelado
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Sociales

DESCRIPCIÓN:

Inicie mi sesión de aprendizaje preguntando a cada uno de los estudiantes: ¿A dónde podemos ir a jugar? Se les decía: A su casa, a la tienda, ¿a dónde entonces? La docente pregunta: ¿Quién quiere ir al parque? ¿Tú conoces el parque? Va preguntando, Luhana P. Luhana C. Jihaziel, Mariana, Brillite, Leonel, Jonathan asintieron con un gesto en la cabeza que, si conocían el parque, Jairo miró a la docente y gritó, Rosita sonreía, Romina le sonreía a la docente y le cogió la mano.

La docente dice: Entonces vamos todos al parque!! Todos se paran de su silla Mariana ayuda a Romina, Jihaziel ayuda a Jonathan, Brillite ayuda a Rosita, Jairo es llevado por la auxiliar, Leonel, Luhana P., Luhana C., se cogen de la mano y todos salen a esperar a su profesora, Brillite, Leonel, Luhana P., Jairo van con la auxiliar y la acompañante en un mototaxi para trasladarse al parque, Romina, Luhana C., Rosita, Jihaziel, Mariana, Jonathan suben a otro para su traslado, en el parque todos van juntos, primero entramos a los juegos: columpios, sube-baja, y otros para pasado, Jairo gritaba de alegría, **Romina esperaba se le subiera al columpio, la docente se sienta en una y les dice a sus estudiantes que la miren para que puedan disfrutar de los columpios, a Luhana C. se le enseña para que empuje ligeramente a sus amigos y lo imita, Luhana P. se subió a la resbaladera alta sin medir peligro ero la docente la bajó, después de un rato la docente los invita para ir a otro lado del parque, ella corre y todos la imitan hasta llegar a otro punto del parque que es un puente de madera a donde todos disfrutaron,** Jairo permanece en su silla y disfruta de ver a sus amigos cuando quisimos sentarlo en alguno de los juegos no nos permitía, luego nos fuimos a un camión grande de madera nos subimos todos con apoyo de la docente y auxiliar, Romina saltaba de alegría posamos para las fotos, nos bajamos de allí y nos fuimos a subir a unas llantas subiendo hasta la última, Luhana C., Rosita, **necesitaron de apoyo para subir, a Jairo lo sentamos en las llantas de abajo, posaron por la foto y luego se les da la orden de irnos y se volvieron a tomarse dela mano para ir a la puerta, regresamos al colegio de la misma forma de cómo fuimos, todos los estudiantes esperaron su turno, al llegar al colegio esperaron para ayudar y tomar de la mano a su compañeros de la misma forma como salimos, entraron al aula,** se sientan alrededor de la docente quien pregunta: Te gustó el parque? Romina y Jairo responden con una sonrisa y/o grito, los otros niños asintieron con la cabeza. Al mostrarle las caritas: triste – feliz, Jihaziel trata de comunicar su alegría produciendo lenguaje ininteligible, Mariana se paró y acercándose indica que está feliz, Romina se paró a saltar y a reír, Luhana C. reía sin parar, Jonathan, Brillite, Luhana P., Rosita, Leonel respondieron cogiendo la carita y a Jairo se le tuvo que guiar permanentemente.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas motiva a los estudiantes para ser más dinámicos además del modelado refuerza el logro de los aprendizajes.

Cuando se propone actividades lúdicas despertamos el interés de manera que el desarrollo de la tolerancia a la espera de turnos es más facil.

INTERVENCIÓN:

Observo que con la aplicación de actividades lúdicas y modelado se han obtenido buenos resultados. Continuar aplicando las estrategias propuestas ya que se consigue el desarrollo de las habilidades sociales.

LEYENDA:



Actividades Lúdicas



Modelado

Rosa Guiliana Talledo Arámbulo
Participante

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Nombres y apellidos del Padre.....

Nombre del Estudiante

Diagnóstico.....

FECHA :

INSTRUCCIONES:

Estimado padre de familia el cuestionario que presentamos a continuación tiene por objetivo conocer:

Cuáles son los cambios que ha observado en los últimos 6 meses en..... de su menor hijo. Tiene 2 opciones que se presenta: podría marcar “sí” en el caso en que su hijo logró desarrollar la habilidad a la que hace de referencia la pregunta, y “no” en el caso que no lo haya logrado.

ÍTEMS	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. Su hijo(a) disfruta del juego con usted.			
2. Su hijo (a) sigue las reglas del juego.			
3. Su hijo(a) espera su turno durante situaciones de juego.			
4. A su hijo le gusta interactuar con otros niños durante el juego.			
5. Su hijo (a)le presta atención cuando le explica el juego.			
6. Su hijo(a) sigue indicaciones dadas por usted durante el juego.			
7. Su hijo(a) imita lo que usted hace durante el juego.			
8. Su hijo(a) participa con usted durante el juego.			
9. Considera usted que su hijo (a) ha mejorado en relación a sus habilidades sociales.			

Matriz de consistencia

Título: Actividades lúdicas y modelado para desarrollar habilidades sociales en espera de turnos en estudiantes con multidiscapacidad del aula de primer y segundo grado de primaria del Centro Educativo Básica Especial “Castilla” - UGEL Piura - Región Piura

Participante investigador: Rosa Guiliana, Talledo Arámbulo

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	CATEGORÍA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS
¿Cómo debo aplicar estrategias de enseñanza que permitirán desarrollar las habilidades sociales en espera de turnos en estudiantes con multidiscapacidad y discapacidad intelectual severa del aula de primaria I del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL-Piura – Región Piura?	Objetivo General: Mejorar la práctica pedagógica, aplicando estrategias de actividades lúdicas y modelado para desarrollar habilidades sociales en espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y multidiscapacidad del aula de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL Piura – Región Piura Objetivo específico 1: Planificar sesiones de aprendizaje con las estrategias de enseñanza de actividades lúdicas, para desarrollar habilidades sociales en espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y multidiscapacidad del aula de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial	Hipótesis de acción 1. La planificación de las sesiones de aprendizaje incorporando las Estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado permitirán el desarrollo de habilidades sociales de espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y multidiscapacidad de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” – UGEL Piura – Región Piura. Hipótesis de acción 2. La implementación de recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje permitirán el desarrollo de Habilidades Sociales de espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y Multidiscapacidad de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica	Estrategia de Enseñanza Sub categorías: a. Actividades Lúdicas - Los estudiantes presentan dificultades al realizar actividades lúdicas mostrando tolerancia y respeto hacia los demás. b. Modelado - Realizo la actividad y espero que mis estudiantes me presten atención y hagan lo mismo para realizar la actividad de la misma forma sin embargo no lo consigo.	Investigación Cualitativa	- Diarios de campo - Encuesta a padres de familia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	CATEGORÍA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS
	“Castilla” UGEL Piura – Región Piura. Objetivo específico 2: Implementar las sesiones de aprendizaje con recursos y materiales didácticos para desarrollar habilidades sociales de espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y multidiscapacidad de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL Piura – Región Piura. Objetivo específico 3: Ejecutar las sesiones de aprendizaje con estrategias de actividades lúdicas y modelado en las sesiones de aprendizaje para desarrollar habilidades sociales en esperas de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y Multidiscapacidad de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL Piura – Región Piura.	Especial “Castilla” UGEL- Piura – Región-Piura. Hipótesis de acción 3. La ejecución de las sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de actividades lúdicas y modelado en las sesiones de aprendizaje permitirá desarrollar Habilidades Sociales de espera de turnos en estudiantes con discapacidad intelectual moderada y Multidiscapacidad de primer y segundo grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Castilla” UGEL Piura – Región Piura.			